3 teljes játék: land of dream + bubble 2 hero + snowmotion

ajándék 32 oldalas exkluzív végigjátszás melléklet

# pc. games DVD

pc-s játékmagazin 2003-4

GAME MEDIA
2003 április 1996 ft

Mátrix kultusz .....előzmények és következmények
Nokia N-Gage .....indul a mobilok és a konzolok harca
MP3 cserebere .....legális zenék a netről?
Filmes bakik .....időzavar a mozifilmekben
Vivendi bemutató .....Bloodrayne, Homeworld 2, GC2

fókuszban:

## SPLINTER CELL
LOPAKODÁS FELSŐFOKON

## PRAETORIANS
RÓMA VÉRES BUKÁSA

## FREELANCER
AZ ELITE NYOMDOKAIN...

## ENTER THE MATRIX
EXKLUZÍV BEMUTATÓ

32 OLDALAS végigjátszás melléklet

JEDI KNIGHT 2
C&C: GENERALS

DVD tartalom:

STRIKE FORCE 1.81 - 400MB
SONIC COLLECTION
3DMARK 2003
ENTER THE MATRIX VIDEOK...

# VIRTUÁLIS VILÁG VALÓSÁGOS VÁSÁR

**JÖJJÖN EL, HOGY A VIRTUÁLIS VILÁGBÓL VALÓDI ÜZLET LEHESSEN!**

Jelentkezési határidő: **2003. április 30.**
**10%** előjelentkezési kedvezmény 2003. március 31-ig!

2003. szeptember 6-14. között,
a BNV keretében,
a Budapesti Vásárközpontban

Bővebb információ és jelentkezés:
Tel.: 1/263-6065, 1/263-6341, 1/263-6088
Fax: 1/263-6086
Internet: www.infomarket.hu
E-mail: infomarket@hungexpo.hu

HUNGEXPO

AZ ÜZLET ÚJ MEGJELENÉSI FORMÁI

INFO M@RKET

MEGESZ

# MEGESZ CAMP 2003

**2003. július 12-20. Balatonalsóörs**

**Ami lesz: pc hegyek, játék compo,
internet, hálózat, szakmai bemutatók,
foci, strandolás, jókedv,
Balaton part, napsütés...**

**"Ó azok a táborok, éjszakák és nappalok"**

**Jelentkezési lapot a
tabor@megesz.hu címen
és a Bp. 1325 Pf.: 315 címen kérhetsz!**

**További infót, képeket a
www.megesz.hu
oldalon találsz!**

**Tölts velünk egy hetet a hálózat csapdájában!**

Sziasztok!

Irány a Matrix! Akár ezzel is kezdődhetne az intró (mint ahogy ezzel is kezdődik ), hiszen jelen számunk igyekszik körbejárni a Matrix témakört – méghozzá több oldalról is. Egyrészt itt van kiemelt témánk, mely bepillantást enged a film előzményeibe, mesél a közvetlen és közvetett hatásokról, melyek befolyásolták a cyber irányzatok elterjedését mind Amerikában, mind Japánban. Mesélünk az első rész érdekességeiről, és feltárunk sok olyan elsőre nem nyilvánvaló összefüggést, melyek csak a film alapos ismeretében fedik fel magukat, valamint természetesen betekintünk a színfalak mögé a következő résszel kapcsolatban is. Ha pedig túlestünk az alapozáson, akkor elérkezünk a főtémához, hiszen ebben a hónapban az Enter the Matrix az exkluzív bemutatónk szöveg- és képanyagban egyaránt. Bepillantást engedünk a szuperprodukció minden részletébe, elemezzük a játék minden apró részletét. Persze nagyon vissza kellett fognunk magunkat, hiszen a témára fordított 11 oldal pillanatok alatt betelt, de úgy gondoljuk, hogy olyanba vágtunk bele, mely titeket is érdekel és izgat: a piros vagy a kék kapszulát választ?

*A szerkesztők*

**6** **A FEHÉR NYÚL NYOMÁBAN**
Ismét egy filmes téma kerül az asztalra, a Matrix univerzum képében.

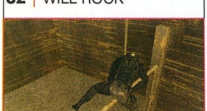
# **PC.GAMES** TARTALOM


## AKCIÓ

**23** | TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

**26** | ENTER THE MATRIX

**32** | WILL ROCK



**34** | IGI 2: COVERT STRIKE

**36** | TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

## STRATÉGIA

**41** | RESTAURANT EMPIRE

**42** | EXTINCTION

**44** | AIRPORT TYCOON 2

**46** | PRAETORIANS

**48** | AMERICAN CONQUEST

**51** | MASTER OF ORION III

## KALAND / RPG

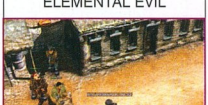
**55** | THE WESTERNER

**56** | NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE

**57** | MORROWIND: BLOODMOON

**58** | SYBERIA II

**60** | GREYHAWK: TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL



**62** | GROM

## SZIM / SPORT

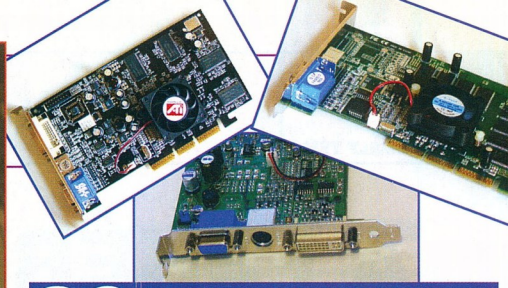
**65** | MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 2

**66** | FLIGHT SIMULATOR: A CENTURY OF FLIGHT

**67** | FREELANCER

**70** | NASCAR RACING SEASON 2003

**36** **SPLINTER CELL**
A Tom Clancy név manapság már a minőség záloga, bizonyítja ezt a Spliter Cell is.



**82** **MEGFIZETHETŐ VIDEOKÁRTYÁK**
Ár/teljesítmény alapján remekelő kártyákat vizsgáltunk be ezúttal

**46** **PRAETORIANS**
A Római Birodalom tündöklése és bukása, mindez a mi kezünkben

**67** **FREELANCER**
Unikumnak számító űrszimulátor a Digital Anvil galaxisából

# 2003 MÁRCIUS

## HARDWARE


72 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
73 | NOKIA N-GAGE
74 | HARDWARE NEWS

76 | PIACI KÖRKÉP
78 | LOGITECH JOYSTICKOK

80 | MEGFIZETHETŐ VIDEÓKÁRTYÁK
82 | OTTHONI HÁLÓZATOK


## EGYÉB


84 | TUNING
85 | UTILS

86 | SMILIE GAMES
89 | DVD TARTALOM
90 | CHEAT
92 | FILMES BAKIK: IDŐZAVAR

94 | HELP
96 | LEVELEZÉS
97 | HU-MOR-ZSÁK
98 | KRÓNIKA

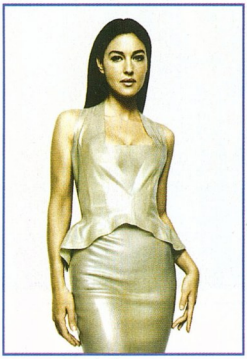

## DVD AJÁNLÓ

Mostani DVD mellékletünk demoi közül mindenképpen a figyelmetekbe szeretnénk ajánlani a **Red Shark**, a **Freelancer** és a **Blitzkrieg** kipróbálható verzióját. Azonban nem csak a demok között akadnak nagy nevek, hiszen a video szekció majd 1 gigája telistele van nagy nevekkel ígéretes programokkal, hogy példának okán csak mondjuk az **UFO: Aftermath** bemutatkozó klipjét említsük. Természetesen kiemelt témánkhoz kapcsolódóan is találhattok anyagokat a DVD-n, méghozzá az **Enter the Matrix**-ról készült **5 interjút**, méghozzá magyar felirattal. A játékból egyébként az utolsó pillanatban jelent

meg egy remek **80 megás trailer** is, melye éppen csak fel tudtunk paszírozni a DVD-re. Az extrák között tallózva hamar megtaláljátok e havi **3 teljes játékunk** mellett (**Land of Dream, Bubble 2 Hero, Snowmotion**) a gyűjtemények is, melyeket kifejezetten a ti számotokra készítettünk. A **pinball, Sonic** és a **Dragonball kollekció** reméljük elnyeri tetszéseteket, csakúgy mint a megszokott screenshot és háttérkép áradatunk. Ha pedig lövöldözni támadna kedvetek ajánljuk figyelmetekbe a hónap legnagyobb mod-ját a **Stike Force 1.81**-et, a maga 400 megás tekintélyes méretével.

# A FEHÉR NYÚL NYOMÁBAN

**Gyönyörű, ugyanakkor nehéz feladat elé állított főszerkesztőm. Gyönyörű, mert olyan témáról kell írnom, melynek miden eleme szívem mélyéből ered: sci-fi, cyberpunk, filmek, mitológiák, vallások, filozófia – és mindennek tetejébe a Mátrix. Épp ezért nehéz is „küldetésem", mert a témával megtudnám tölteni ezt a számot, plusz az összes ideit is. De haladjunk sorjában...**



I. A VALÓSÁG SIVATAGA

### Olcsó igazság

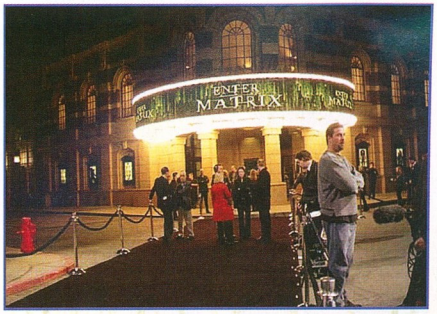
Amerikában a nyolcvanas évek elejére a sci-fi irodalom mélypontra jutott. A szerzők (köztük igen nevesek is, mint Asimov, Clarke, Herbert vagy Hubbard) felismerték, hogy a közönség vevő a műfajra, így futószalagon kezdték termelni az újabb és újabb műveket és folytatásokat, sablonokból, klisékből, elhasznált és újrahasznosított ötletekből építkezve. Jó pár fiatal sci-fi szerző egyre dühösebb lett ennek láttán, és Texasban Bruce Sterling kiad egy szamizdat magazint Cheap Truth (Olcsó igazság) néven, melyben ő és társai „gerillatámadásokat" intéznek a konzervatív, sablonos formavilág ellen. Levelező mozgalom indul, melyhez egyre többen csatlakoznak (Rudy Rucker, John Shirley, Pat Cadigan, Tom Maddox, Paul di Filippo, Lewis Shiner) – a csoportosulást, vagy ahogy önmagukat nevezték, a Mozgalmat az Isaac Asimov sci-fi magazin egyik szerkesztője, Gardner Dozois cyberpunkoknak nevezi el, egy kevéssé ismert Bruce Berthke elbeszélés címe alapján.

Ma már senki sem tudja, hogy a Mozgalom mire lett volna képes önmagában – lehet, hogy megmarad pár lelkes író és rajongó kis baráti csoportosulásának, és pár év alatt eltűnik. Ám a sors persze másként rendelkezett. Volt ugyanis közöttük egy ifjú novellista, bizonyos William Gibson, aki korábban az Omni magazinnak írt pár színes sci-fit, majd összeállt barátaival, és egy olyan novellagyűjteményt állított össze, melyre sokan felkapták fejüket: ez volt az Izzó króm (Burning Chrome – ebben jelent meg egyébként a Johnny Mnemonic is). Miután sokan vállukra emelik őt, az egyik kiadó felkeresi, hogy írjon regényt. Gibson nekiáll a munkának, és amikor 1984-ben megjelenik a mű Neurománc (Neuromancer) címmel, a világ megfordul tengelye körül. A regény elnyeri az összes rangos sci-fi díjat (Hugo, Nebula, Ditmar, Philip K. Dick), amely addig példa nélkül álló. 1986-ban aztán a Mozgalom 12 írója (köztük a fent említettek is) kiad egy – alcíme szerint – cyberpunk antológiát Mirrorshades címen, és innentől kezdve már valóban cyberpunk mozgalomról beszélhetünk, mely tulajdonképpen még kilenc évig virágzik, hiszen sokak szerint épp a Johnny Mnemonic filmváltozatának hatalmas bukása bizonyította be, hogy a nyolcvanas évek látomásai a kilencvenes évek valóságában már nem működnek. Tom Maddox szerint a cyberpunk mozgalom nem halt meg, hanem szétszóródott, és ma már nehéz egyértelműen beazonosítani képviselőit.

### Ébredés

Persze nem véletlen az, hogy pont ebben az időben áll talpra egy ilyen mozgalom. A nyolcvanas évek Amerikája elég kiábrándító – ez az az időszak, amikor az amerikai álom szertefoszlik: nyomor, erősödő fajgyűlölet, munkanélküliség, bevándorlók millió, akik már nem akarnak beolvadni, kialakítják saját közösségeiket, ahol virágzik a kábítószer- és fegyverkereskedelem. Ekközben viszont multinacionális vállalatok emelkednek fel, akik megvetik lábukat mindenhol, ahol olcsón lehet minél nagyobb haszonra szert tenni, a modern kor rabszolgái paradox módon általuk soha nem használt számítógépeket és ezek alkatrészeit kalapálják össze éhbérért. Elég egy kis fantázia ennek továbbgondolására, és máris egy rémisztő jövőkép bontakozik ki.

A Neurománc ezt a nyomasztó, sötét, kiábrándult jövőképet mutatja be – hangulati elemei legendássá váltak, mint a regény nyitómondata: Az ég színe olyan volt, mint a televízió képernyője műsorszünet idején. (Tessék jól belegondolni ebbe a mondatba!) A világ urai többé nem a kormányok (hiszen országok sincsenek), hanem a mamutvállalatok, amelyeknek saját rendőrsége van. Az utcákon bandák háborúznak egymással, az éjszakai bárokban legálisan adják-veszik a drogokat, az emberek kihasznált eszközök a vállalatok kezében, nincsenek vágyaik, önálló gondolataik, hazaérve olcsó kábítószerek és a Sense/Net virtuális valóságának gyönyöreibe menekülnek – és mindent behálóz a Mátrix, ami tulajdonképpen a mai Internet utódja, egy hatalmas, globális adathálózat. Az utcák „hősei" a konzolcowboyok, a jövő hackerei, akik jó pénzért bárki




### MANGA ÉS ANIME

Ha már filmekről beszélünk, meg kell említenünk a világ túlfelét is, Japánt, ahol a jellegzetes rajzfilmek, a manga és az anime műfajában otthonra lelt ez a gondolatvilág, elég talán a két leghíresebb műre utalni: az Akira (1988) és főleg a Ghost in the Shell (Páncélba zárt szellem, 1998). A kilencvenes évek végén egyébként született még jó pár olyan film, mely melegen ajánlható a téma iránt érdeklődőknek, mint Gabriele Salvatores műve, a Nirvana (1977), Alex Proyas 1998-as Dark City-je, vagy Cronenberg 1999-es sci-fije, az eXistenZ... És 1999 az az év, amelyben megszületik egy olyan alkotás, mely nemcsak a cikkben eddig emlegetett műveket, de a nyugati és keleti vallások, filozófiák, mitológiák gondolatvilágát magába olvasztja: a Mátrix.

számára megszereznek bármit, ami elérhető a hálózaton. Egy ilyen cowboy a regény főszereplője, Case is, aki egy zsarolásnak engedelmeskedve egy Neuromancer nevű mesterséges intelligenciát próbál megmenteni, hogy az egyesülhessen saját, másik felével, Wintermute-tal.

Gibson gondolatai persze nem eredetiek, sok regény és film hatása szűrhető le belőle. A mesterséges intelligencia életre kelését, mint fenyegető víziót Kubrick legendás 2001, Űrodüsszeia című sci-fijéből (1969) ismerhetjük, vagy egy 1977-es, kevésbé ismert B-mozból, a Demon Seedből (ebben egy gép szerelmes lesz gazdájába, és megpróbálja kisajátítani őt.) Fontos gondolatok jelennek meg Philip K. Dick műveiben – egyik kedvencem ő, akinek írásaiból olyan filmek készültek, mint a Szárnyas fejvadász, az Emlékmás, az Imposztor, vagy legutóbb a Különvélemény. Érdekes, hogy bár Ridley Scott Fejvadásza két évvel a Neurománc előtt készült, akkor tulajdonképpen megbukott, és csak pár év múlva fedezték fel pre-cyberpunk mivoltát és vált kultfilmmé – Gibson bevallotta, hogy nagy hatást gyakorolt rá, alapgondolatuk is közös: high tech – low life (magas technológia, alacsony életszínvonal). És ne feledkezzünk meg az Űrodüsszeia „folytatásáról", szellemi örököséről se – ez Tarkovszkij zseniális 1979-es Sztalkere.

### A Mátrix

Andy és Larry Wachowski két fiatal srác Chicagóból. Az egyetemi évek alatt megismerkednek a posztmodern filozófiai irányzatokkal, felkelti érdeklődésüket a keleti filozófia, rajonganak a hongkongi akciófilmekért és a sci-fiért – és a képregényekért, maguk is írnak párat, mint amilyen a Clive Barker világát idéző Ectokid. Amikor egyik barátjuk újabb képregény megírására kéri őket, előbb nem jut eszükbe semmi, majd korábbi tanulmányaik, olvasmányaik és filmélményeik kezdenek életre kelni, önálló történetté kerekedni. A végén egy komplett filmtrilógia forgatókönyve készül el, mellyel nagy bátran megtámadják a Warner Bros stúdiót. A WB, amelynek régi fénye már kissé megkopott, örömmel fogadja a friss anyagot, bár sokat nem értenek belőle. Ráállnak, hogy megfilmesítik az első részt, de arról hallani sem akarnak, hogy a két, tapasztalatlan srác rendezze azt meg. Erre a fivérek vizsgamunka gyanánt összedobnak egy kis költségvetésű filmet – az ötmillió dollárból forgatott Fülledtség (Bound) az 1998-as év egyik nagy meglepetése, mind a közönség, mind a szakma és a kritikusok körében zajos sikert arat. A srácok ezalatt a forgatókönyvből egy több ezer oldalas képregényt készítenek, és ez a Bound sikerével együtt meggyőzi a Warnert elhivatottságukról és tehetségükről. Joel Silver, Hollywood egyik legjobb producere (Predator, Die Hard, stb.) is a projekt mögé áll, és egy igen ütős csapatot hoz össze. A költségek kímélése miatt a filmet Ausztráliában forgatják le, 65 millió dollárból. A film főszereplői számára igen kemény munka vár: mielőtt a forgatókönyvet elolvasnák, posztmodern filozófiai munkákon kell átrágniuk magukat, mint Baudrillard „Simulacra and Simulations", Kevin Kelly „Out of Control", valamint Dylan Evans és Oscar Zarate „Introducing Evolutionary Psychology" című művei. Ráadásul mivel az író-rendezők ragaszkodnak ahhoz, hogy a színészek játsszák el a harcjeleneteket is, a kultikus hongkongi koreográfus, Yuen Wo Ping mester (Tigris és sárkány) és akciócsapata vezetésével négyhónapnyi kőkemény harcművészeti „kiképzésen" is részt kell venniük. Azt azonban már a forgatás alatt mindenki érezte, hogy valami hatalmas siker formálódik kezeik között, és amikor a film végül 1999 végén a mozikba került, ez be is bizonyosodott. De hogy az elképesztő látvány, az új, soha nem látott trükkök mellett még mi az, ami kultuszfilmmé emelte a Mátrixot, az jóval összetettebb kérdés.

### II. NINCS KANÁL

Ez a cikk számomra legnehezebb része. A film elemzéséről ugyan írtam egy jelen formájában tizenöt oldalas tanulmányt, amit majd a három rész ismeretében fogok készre faragni, de ez itt nem közölhető, egyrészt terjedelme miatt sem, másrészt a biblia, a zsidó-keresztény kultúrkör vagy a keleti vallások elemzése, a klasszikus és posztmodern filozófiai vonatkozások kifejtése jelentősen túlmutat egy PC-s játékmagazin határain. Ezért itt megpróbálok egy kivonatos verziót közzétenni, inkább az érdekesebb összefüggésekre, a közérthetőbb, fogyaszthatóbb elemekre rámutatva.

### Nevek és szimbólumok

A neveknek, elnevezéseknek kiemelt szerepe van a filmben. Már maga a mátrix szó jelentése is kettős. Egyrészt a matematikában jelent egy olyan (téglalap alakú) táblázatot, melyben az egymáshoz rendelt értékek sorokban ill. oszlopokban vannak elrendezve. Ennek szigorú, monoton rendje jól jelzi embertelenségét, gépiességét. Ám orvosi értelemben a matrix jelentése anyaméh. Ezt az értelmezést nagyon jól szimbolizálja a végtelen mező, ahol az embereket termelik (látjuk is a méhet a benne lévő embrióval együtt), és aztán a gondola az erőműben, amelyből Neo meg-, illetve újjászületik, eltépve a köldökzsinórt, és végigcsúszva a „szülőcsatornán".

Ha már itt tartunk, érdekes lehet a Mátrix képi megvalósításáról is ejteni pár szót. A filmben a Mátrix megjelenítésére számokat, kínai írásjeleket (kanji) és a japán szótagírás jeleit (hiragana, katakana) használják, valamint ezekhez hasonló, jelentés nélküli ábrákat.

A keleti motívumok nyilván a filmben megjelenő keleti vallási irányzatok jelenlétére utalnak, ugyanakkor kiválóan alkalmasak kis területen nagy információmennyiség megjelenítésére, hiszen egy-egy ábra egész szavakat jelöl. (A kung-fu edzéskor a dozsó falán, az oltár mellett is látható egy felirat, sajnos a jelentését nem tudom, de igen kíváncsi lennék rá…)

Egyébként ez a megjelenítés nem új, hiszen a már emlegetett Páncélba zárt szellemben láthattuk ezt, igaz, ott vízszintesen futó zöld számok jelentek meg. Ez a régi, monochrom monitorokat

### EGY KIS HAZAI

**Az anyaggyűjtés során bukkantam egy 1997-es egyetemi témazáró dolgozatra, melyben szívemnek kedves sorokat olvastam:**

**„A cyberpunk-alkotókban az is közös, hogy a tudományos fantasztikumot teljes értékű irodalmi műfajként fogják fel, magyarán komolyan veszik írásaikat és önmagukat is. Ennek az eredménye az, hogy megjelenésük után egy-két évvel stúdiummá váltak a világ jó néhány nagy egyetemén. Talán nem a legtisztább példa, de számomra nagyon meggyőző, hogy a cyberpunkkal hasonló alapokról elinduló és a kérdésekre, megközelítésre azonos választ adó magyar író, Gáspár András 'Kiálts farkast!' című regénye az ELTE SF szemináriumán tananyaggá vált."**

**Hogy miért olyan kedves ez? Nos egyrészt, mert mind az említett 'Kiálts farkast!', mind más Gáspár András regények, mint a Profundis, az Ezüst félhold blues vagy a Két életem egy halálom nagy kedvenceim, és mert a szerző rendszeresen publikál lapunkban is, így nem kis büszkeséggel kollégámnak nevezhetem őt…**

**A FEGYVERSZAKÉRTŐ**

**Az alkotások tökéletességre való törekvését jól jelzi ez a kép is, amin a Shiny vezető animátorának kezében lévő - mocap jelzőkkel teleaggatott -**

**fegyver helyes tartását mutatja be a film szakmai tanácsadója, a neves fegyverszakértő, Robert "Rock" Galotti.**

idézi, ahogy ezt a film elején is látjuk – Neo monitorán zölden jelennek meg az üzenetek, és aztán az alkotók ebből egy szimbólumrendszert építettek fel: a Mátrixban minden zöld és zöldes árnyalatú, míg a való világban meleg tónusú kék. Mindezt kihangsúlyozták technikai eszközökkel is: a Mátrixban rövid, a Neb fedélzetén hosszú objektíveket használtak, ez utóbbi elmossa a hátteret, és kiemeli az egyébként puha szövetekbe, természetesen öltözött szereplőket, míg előbbi kemény, kontúros megjelenítést ad, amit a formális öltözködéssel, illetve Morpheusék „tech-noöltözetével" is hangsúlyoztak. Érdemes megfigyelni a Mátrix első megjelenését: amikor Neo-t főnöke magához kéreti, nemcsak szavakban írja le a rendszert („Baj van magával, Mr. Anderson. Különlegesnek hiszi magát, aki a szabályok felett áll.", illetve „Ha egy alkalmazottal baj van, baj van az egész céggel."), de képekben is: Neo kétszer is ránéz az ablakra, ahol az ablakmosó folyadék ugyanúgy folyik le az üvegen, mint később a monitorokon a Mátrix jelei. Akkor még nem fogja fel a jelenését ennek, de érezhetően nyugtalanítja. A gépi jelleget egyébként még egy dolog hangsúlyozza ki: a rácshálók megjelenése a falakon és a plafonon – például a kihallgató szobában vagy az irodaházban.

De ezeknél egyértelműbb jelentése vannak a filmben szereplő neveknek. A női főszereplő neve, Trinity angol szó, szentháromságot jelent. Ez a bibliai utalás – Atya, Fiú, Szentlélek – elég egyértelmű. Morpheus az Atya, ez konkrétan el is hangzik, amikor Tank ki akarja húzni Morpheus csatlakozóját: „Több voltál nekünk, mint vezér. Olyan voltál, mint egy apa.". Neo neve „új"-at jelent, de egyben a One, azaz az „Egy" anagrammája is. Neo meghal, de feltámad, szimbolikusan Trinity, a Szentlélek csókja által. (A katolikus egyház értelmezésében a Szentlélek szeretetkapcsolat az Atya és a Fiú között, aki erősíti Jézust, hogy vállalja a szenvedéseket.)

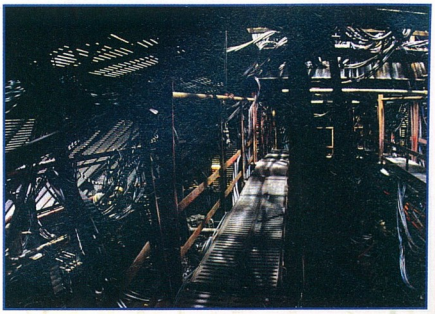
**Neo igazi neve Thomas**

Anderson – itt a név utal ismét a bibliára: „Anderson" jelentése az „Ember fia", ami ugye Jézus jelzője volt, ugyanakkor Tamás a Bibliában a kétkedő, a szkeptikus, akinek bizonyosság kell, hogy elhiggye Jézus feltámadását, ezért ujját belemártja annak sebébe. Ez egy furcsa, de érdekes csavar: a kétkedő Jézus, aki akkor hisz saját magában, pontosabban megváltó mivoltában, amikor feltámad. Az alkotók egyébként még számos utalást tettek erre a Jézus-motívumra. Choi, miután megkapja a lemezt, így kiált fel: „Halleluja! Te vagy a megváltóm! A személyes Jézusom." Mikor Morpheus bemutatja neki a hajót, a kamera elidőz a névtáblán, melyen a légpárnás neve (Nabukodonozor) és gyártási éve (2069) mellett a típusát is elolvashatjuk: Mark III No.11.

A Bibliában, Márk evangéliumában így szól a 3. vers 11. szakasza: „A tisztátalan lelkek is, mikor meglátták vala őt, leborulának előtte, és kiáltának, mondván: Te vagy az Istennek a Fia.". Egyébként ez az a rész, melyben Jézus elmegy tanítványaival a tenger mellé („És megmondá tanítványainak, hogy egy kis hajót tartsanak néki készen"), majd kiválaszt közülük tizenkettőt, köztük egy testvérpárt (János és Jakab, a mennydörgés fiai), „és Iskáriótes Júdást, a ki el is árulta őt". Szimbolikus, hogy a „Szentháromságon", azaz Neón, Trinityn és Morpheuson kívül pont fele ennyi, hat tagja van a legénységnek, köztük Tank és Dozer, a fivérek (két „mennydörgő hangú", erős gép), valamint Cypher, az áruló.

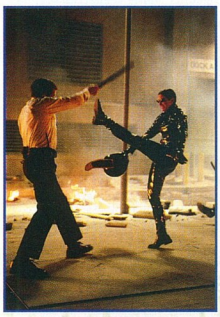
A „cypher" angol szó. Jelentése: rejtjel, titkosírás, vagy ennek kulcsa, illetve matematikai értelmében zéró, nulla – ebből ered az „a mere cipher" kifejezés, mely annyit tesz: egy nagy senki, egy nagy nulla. Ez nyilván Cypher jellemzése, az önös érdekből saját társait eláruló gazemberé. Ugyanakkor elsődleges jelentése is egyértelmű – amikor Neo meglepi, elmondja, hogy ő már képes dekódolni a Mátrix jeleit, azaz átvitt értelemben ő már mögé lát az egésznek, látja a küzdelem értelmetlenségét, ami árulásának alapja. Ez a jelenet egyébként még bibliai színezetet is ölt (utolsó vacsora), hiszen Cypher-Júdás együtt iszik Neo-Jézussal, mielőtt a „papokkal" találkozna, és elárulná őt. De a Cypher név még egy módon értelmezhető: Lucifer, a bukott, letaszított angyal – az Angyalszív (Angel Heart) című moziban Robert De Niro is ezt a figurát játszotta, szerepe szerinti neve Lou Cypher (Lucifer) volt.

Tudatos választás Morpheus neve is. Az ógörög mitológiában Morpheus egy szárnyas isten. Feladata, hogy emberi alakban megjelenjék a halandók álmaiban, és hatalmas szárnyakon az álmodót a világ legtávolabbi pontjaira repítse (lásd a lebegő köpenyt és a látványos repülést az ugróprogramban!), Hüpnosz egyik fia. Bárki alakját magára tudja ölteni, és alvás közben jelenik meg az embereknek – ez utóbbi ugye teljesen stimmel, hiszen valójában első találkozásukkor Neo még „alszik". Apja, Hüpnosz egyébként az alvás megtestesítője, az Éj fia, a Halál, a sorsistennők és a bosszúállás istennőjének testvére. Mindezek egyértelműen megjelennek Morpheus filmbeli figurájában is: a fatalizmus, az álommotívum, az éjszakai első találkozás, Neo halála és feltámadása, illetve a bosszúállás azokon, akik rabságba, álomba tasztították. Ovidius az Átváltozásokban leírja Hüpnosz barlangját, ahol örökös sötétség honol, és innen folyik ki a feledés folyója. Utóbbira utal nyilván a kék kapszula is: „felébredsz az ágyadban, és semmire sem fogsz emlékezni".



A hajó neve is szimbolikus. Nabukodonozor király (i.e. 605-562) lerombolta Jeruzsálemet, és rabságban visszavitte a zsidókat Babilonba. Egyik foglya volt Dániel, akinek könyvében olvashatjuk: „És Nabukodonozor uralkodásának második esztendejében álmokat láta Nabukodonozor, és nyugtalan lőn az ő lelke, és álma félbeszakadt." Dániel az Úr segítségével megfejti az álmot – az egy szoborról szól, mely különféle fémekből áll, ám lábfeje agyagból, melyre ráesik egy kő, és az egész összeomlik, a kőből szikla lesz, és elborítja a földet. A megfejtés szerint a fém alkotórészek a Föld királyságai, de gyenge alapokon nyugszanak, ám a végén eljön Isten birodalma, „mely soha örökké meg nem romol, és ez a birodalom más népre nem száll át *hanem* szétzúzza és elrontja mindazokat a birodalmakat, maga pedig megáll örökké.". Ebben az értelmezésben nyilván Neo a kő, mely megtöri a fémek (gépek) uralmát, és örök szabadságot hoz az emberiségnek.

A lázadók főhadiszállása, az utolsó emberi város, Zion neve a bibliai Sionból idézi. A Biblia szerint Jézus második eljövetele után épül meg az új Sion, ahol a kiválasztottak, a feltámadottak, vagyis az utolsó ítélet „túlélői" laknak. „És a Sion hegyére szabadítók mennek fel, hogy megítéljék az Ézsau hegyét; és az Úré lesz a királyság." Érdekes Jóel próféta könyvében az Úr haragjának leírása, majd a megbocsátás. Előbbiről így szól az írás – eleg jól visszaadja a Föld pusztulását, amit Morpheus mutat be Neónak: „Előtte tűz emészt, utána láng lobog; előtte a föld olyan, mint az Éden kertje, utána pedig kietlen pusztaság; meg sem menekülhet tőle semmi." A megbocsátásról pedig ezt olvashatjuk (Sionnak fiai nyerik el a szabadulást): „De mindaz, a ki az Úrnak nevét hívja segítségül, megmenekül; mert a Sion hegyén és Jeruzsálemben lészen a szabadulás, a mint megígérte az Úr, és a megszabadultak közt lesznek azok, a kiket elhí az Úr!"



### A filozófiákról, röviden

Itt következne most egy komoly rész a filmben megjelenő filozófiai szimbólumokról, ám ez már valóban kilóg a sorból, ezért csak összefoglalom, mi mindent zsúfoltak bele a készítők a filmbe. A legnagyobb hatást a Wachowski testvérekre a buddhizmus eszmerendszere tette. A filmben Neo jelképezi a megvilágosodott Buddhát („merő véletlen", hogy Keanu Reeves játszotta a főszerepet a Kis Buddha című filmben, mely az utolsó földi Buddha életét mutatta be…). Morpheus csapata Buddha tanítványait szimbolizálja, akiknek feladata, hogy felébresszék a megvilágosodás útjára vezessék az arra érdemeseket, míg az ügynökök a buddhista mitológiában szereplő gonosz isteneket személyesítik meg.

A másik fontos hatás a taoizmus megjelenése – a film egyik kulcsmondata is ebből a vallási irányzatból ered: „Egy dolog ismerni az utat, és más járni rajta". A taoizmus mindent az ősanyagból (tajcsi) eredeztet, ez aztán kettévált jin (negatív, női) és a jang (pozitív, férfi) részecskékre. A jin és jang jelképe a globalizáció és a szabad vallásgyakorlás segítségével terjedt el Európában, Amerikában és Ausztráliában is. A fekete mező fehér körrel, a jin, jelképezi a nőt, az északot, a hideget, az árnyékot, a földet, a passzivitást és a páros számokat. A fehér mező fekete körrel, a jang, jelképezi a férfit, a déli

irányt, a világosságot, az aktivitást, a szárazságot és a páratlan számokat. Az említett Neurománcban is megjelenik (Neuromancer a jang, Wintermute a jin), de gondolhatunk például a Csillagok háborújára is (a fekete ruhás, hideg Dart Vader a jin, a fehér ruhás Luke a jang). A Mátrixban egész sor utalást találunk erre, leglátványosabb a dzsóharc, ahol Neo fehér ruhát visel fekete szegéllyel és béléssel, Morpheus pedig feketét, fehérrel.

Aztán feltűnik a nyugati, európai, görög filozófiák teljes tárháza is. Pár idézet talán megvilágítja ezt anélkül, hogy bonyolult filozófiai elemzésekbe bonyolódnánk. Megjelenik például Platón híres barlanghasonlata: ez emberek egy olyan csoportját írja le, melyek születésük óta egy barlang fala elé vannak kötözve, sem magukat, sem fejüket nem mozdíthatják. A világot csak a mögöttük lobogó tűz által a falra vetített árnyképekből ismerik, és azt fogadják el valóságnak. „S mikor a napfényre érne, vajon tudna-e a fénytől elárasztott szemével valamit is látni abból, amit most mint igazi világot mutatnak be neki?" (A filmből: „– Miért fájnak a szemeim? – Mert még soha nem használtad őket.")
Hérakleitosz munkássága is több helyen megjelenik. A filozófus az embereket az alvók és éberek csoportjára osztotta, és kijelentette, hogy az emberek többsége nem képes felismerni az igazságot, még akkor sem, ha világosan megmutatják számukra, inkább bezárkóznak látszólagos világukba. Ezt az igazságot Hérakleitosz logosznak nevezte – nem véletlen, hogy a Matrix: Reloaded és a pár oldallal később bemutatott Enter The Matrix egyik „főszereplőjének", a fürge kis légpárnásnak a neve is ez: Logos.

A modern filozófia egyik legnagyobb alakja, Carl Jung hatását is elismerték a Wachowski fivérek. Jung szerint létezik egy kollektív öntudatlanság – magunkban hordozzuk fajunk emlékeit, bár nem vagyunk tudatában ezek létezésének. Így születnek olyan szimbólumok, mítoszok, mesék, melyek átívelnek a kultúrákon. Ez a teória magyarázza az őstípusok megjelenését, és önkéntelen igazodásunkat ezekhez. Ilyen őstípus a Hős, aki a Gonosz ellen harcol – ez Neo –, vagy a Bölcs Tanító: maga Morpheus. Ez a párhuzam például a Star Wars univerzumban Luke és Yoda – emlékszünk arra a mondatra, amit a

dozsóban mond Morpheus? „Ne csak próbálj megütni, üss meg!" – Yoda, amikor az erő használatára tanítja Luke-ot, az kételkedik abban, hogy ki tudja húzni hajóját a mocsárból, és azt mondja: „Jó, megpróbálhatom". Mire Yoda: „Nem! Ne próbáld! Tedd, vagy ne tedd, de ne próbáld!" Finom utalás, egyszerre filozofikus, ugyanakkor tisztelgés is egy másik kultfilm előtt (egyébként Neo és Trinity is ugyanúgy simul egymáshoz a lift kötelébe kapaszkodva, mint Luke és Leila a klasszikus moziban).

Még ennél is fontosabb azonban Jean Baudrillard „Simulacra and Simulations" című műve, melyet, mint fent írtam, a főszereplőknek kötelezően el kellett olvasniuk. (Ez az a könyv egyébként, melyben Neo a kalózlemezeket tárolja – a nihilizmusról szóló fejezetnél.) Ez elég súlyos mű, meg se próbálom itt leírni, talán elég rá egy kis példa rá a filmből, amikor Neo, útban az Orákulum felé felismeri a kínai éttermet, ahol azelőtt sokat evett. Csakhogy ezek most olyan emlékek, melyek tulajdonképpen soha nem léteztek, hiszen addigi élete csak szimuláció volt. Ezek a gondolatok egyébként felbukkannak a felvezetőben említett több műben is, például az Emlékmásban, K. Dicknél.

Tudom, hogy a fentiek néha nehezen emészthetőek, de talán jól rávilágítanak arra, hogy mennyire tudatos a film – sok vonatkozását itt épp a téma jellege miatt nem is említhettem. És még egyszer hangsúlyozni kell, hogy az „üzenet" teljes megértéséhez szükségünk lesz a komplett mű ismeretére. A 2003-as év épp ezért különleges jelentőségű számunkra, hiszen mindkét hátralévő részt idén láthatjuk – és még sok minden mást…

### III. MILYEN MÉLY A NYÚL ÜREGE?

Ahogy a Wachowski fivérek többször elmondták, számukra a Mátrix univerzuma teljes. Rendelkezésükre állt a trilógia forgatókönyve – a hatalmas sikertől talpra állt Warner minden lehetőséget megadott számukra, hogy a második és harmadik részt egyszerre forgassák le, így ezeket még az idén láthatjuk. A második rész, a Matrix: Reloaded május 15-én kerül a mozikba, a harmadik, a Matrix: Revolution pedig pár hónappal később. Mindazt, amit még el kell mondani a Mátrixról, annak hátteréről és mögöttes összefüggéseiről, két fő project vállalja fel: az Animatrix, és a két mozifilmhez kapcsolódó számítógépes játék. Utóbbiról pár oldallal később olvashattok, így most röviden foglaljuk össze előbbi lényegét.

Mint a cikkben többször is említettem, a „képregény-tudatú" fiúk számára igen kedvesek voltak mindig is a japán animációs filmek. Épp ezért kitalálták, hogy összeállítanak egy „álomcsapatot" a világ legjobb manga és anime készítőiből, és elkészíttetnek velük kilenc, 6-16 perc hosszúságú rajzfilmet – négynek a sztoriját ők maguk írják, ezek főleg a hátteret, a karakterek és maga a Mátrix eredetét mesélik el, a többi öt sztoriját rábízták a rendezőkre, ezek a Mátrix-univerzumhoz kapcsolódó történetek. Az Animatrix több formában is a közönség elé kerül: bizonyos részei önállóan is letölthetők lesznek a hivatalos weboldalról, összességében pedig egy DVD korongon jelennek majd meg (bejelentett dátum: június 3.), kiegészítve mindenféle földi jóval.

Lássuk a filmeket: a Second Renaissance két részből áll, írójuk a testvérpár, rendezője Mahiro Maeda (legismertebb műve: Blue Submarine 6). A film a Mátrix eredetét mutatja be, és első része már ingyenesen letölthető a webről – ebben a gépek és az MI felemelkedését, és az első „gépállam", a 01 létrejöttét ismerhetjük meg a zioni archívum fájljaiból. A Final Fight of the Osiris szintén Wachowskiék sztorija, rendezője a Final Fantasy mozifilmmel elhíresült Andy Jones. Premierje március 21-én lesz. A Dreamcatcher – Lawrence Kasdan filmje Stephen King magyarul Álomcsapda címmel megjelent regényéből – előtt vetítik. Ebben egy kis légpárnás legénysége felfedezi, hogy őrszemek serege próbál eljutni a föld mélyébe Zionhoz. Szintén ők írták a Kid's Story forgatókönyvét is, melyben egy középiskolás srác személyes meghívást kap Neótól az „ébredésre", ami persze nem egyszerű dolog – a rendező Shinichiro Watanabe (Cowboy Bebop). Végül a külsősök által írt sztorik: Program (Yoshiaki Kawajiri – Ninja Scroll), World Record (Takeshi Koike, szintén Ninja Scroll), Beyond (Koji Morimoto, Robot Carnival és a legendás Akira), Detective Story, a már említett Watanabe munkája, és a Matriculated (Peter Chung, Aeon Flux). Ezekben – sorban – szó lesz egy szamurájképző program zioni katonájáról, akinek választania kell szerelme és bajtársai között; egy világcsúcstartó sprinterről, aki akaratának és izmainak erejével kitör a Mátrixból; egy lányról, aki egy csendes kisváros elhagyott házában bugot talál a rendszerben, de megjelennek a „takarítók"; egy kemény magánnyomozóról, Ash-ról, aki egy bizonyos Trinity nevű cyberbűnöző nyomába ered (igen, az a Trinity); és egy kis csoport lázadóról, akik elfognak és saját szolgálatukba programoznak egy őrszemet.

Jó esélyünk van rá tehát, hogy idén megismerjük a Mátrix-univerzum minden titkát. Ezután már rajtunk lesz a sor, hogy értelmezzük és megfejtsük. De aki „csak" élvezni akarja a barlang falára vetített képeket, annak se lesz oka panaszra. Hogy felébredünk, vagy tovább álmodunk, csak rajtunk múlik…

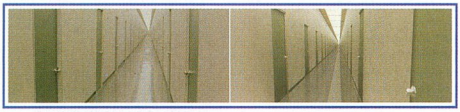
*]{redenc*

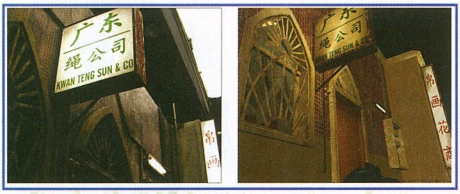
*Sajtófotók: Intercom*
*Címlapfotók: Warner Bros*

*A Matrix Reloaded hazai bemutatója: 2003 május*

## JÁTÉK ÉS VALÓSÁG

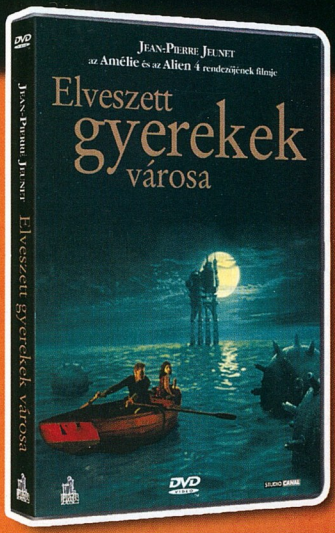
**Az alábbi képeken összehasonlíthatjátok a Matrix Reloaded és Revolutions filmekhez készült referencia fotókat, és azoknak az Enter the Matrix játékban található megfelelőjét.**





# A DVD FILM legújabb száma már kapható

- Az órák
- A kör
- Top Gun
- Chicago



**DVD-melléklet:**

## Jean-Pierre Jeunet

# Elveszett gyerekek városa

**A teljes film magyar szinkronnal és felirattal, werkfilmmel és saját előzetessel**

**Ára: 1690 Ft**

# SYBERIA II interjú

**Az interjú létrejöttéért hálás köszönet illeti a Syberia termékmenedzserét, Frédéric Pons-ot. Ezúton is köszönjük, hogy időt szánt a kérdéseink megválaszolására, valamint hogy rendelkezésünkre bocsátotta az oldalt díszítő, exkluzív dekorációs anyagokat és játékképeket!**

**PCG: A Syberia első részében hőseink elindultak a zord Szibéria irányába – ám az nem derül ki, hogy milyen kalandok várnak még ránk. Lesznek még új városok, amiket bebarangolhatunk, illetve új karakterek, akikkel beszédbe elegyedhetünk?**

FP: A Syberia II egy jóval mélyebb kalandvonulaton mozog, mint tette azt az eredeti Syberia. Ennek értelmében főhősnőnk, Kate is fejlődik. Amint egyre távolabb kerül hazájától, egyre könnyebben vetközi le az amerikai materialista felfogását, és sokkal inkább fogékony lesz a kalandelemekre. Mindezek mellett, ahogy közelít végső állomása, Szibéria felé, egyre inkább kezd kihalni körülötte a civilizáció, és ilyen mód akár a vadonban élő emberekkel is összetalálkozhat – és itt akár pozitív, akár negatív értelemben is értheţjük ezt... Egyelőre ennyit mondhatok, és nem többet – nem szeretném lelőni a játék poénjait.

**PCG: Milyen motor áll majd a Syberia II mögött?**

FP: A Syberia II az első rész alapjait használja majd, de természetesen kiegészítettük egy csomó új tulajdonággal is, melyekkel főleg a játékélményt szeretnénk fokozni. Közölnék egy kivonatos listát, hogy milyen újítások várhatóak a folytatásban:

*Grafika:*
- Részletesebb grafikai effektek: üvegtükröződés, jég-textúrák, ruhaszövetek
- Valós idejű hóesés és megmaradó lábnyomok
- Dinamikus árnyék- és fényeffektek
- Animált köd
- Kibontakozottabb in-game animációk: a realitás fokozása érdekében nagyobb interakció lehetősége a hátterekkel és a különböző karakterekkel

*Játékmenet:*
- Izzasztó feladványok
- Fokozott karakter-interaktivitás: ruházat bevonása a cselekménybe, mozgások, stb.
- Új járművek
- Új mozgásrendszer
- Igazi „filmjáték" hangulat a váratlanul bekövetkező eseményeknek köszönhetően
- Kimunkáltabb karakterek

*Dialógusok:*
- Újradefiniált dialógusrendszer
- Még dinamikusabb párbeszédek
- Dinamikus kameramozgatás

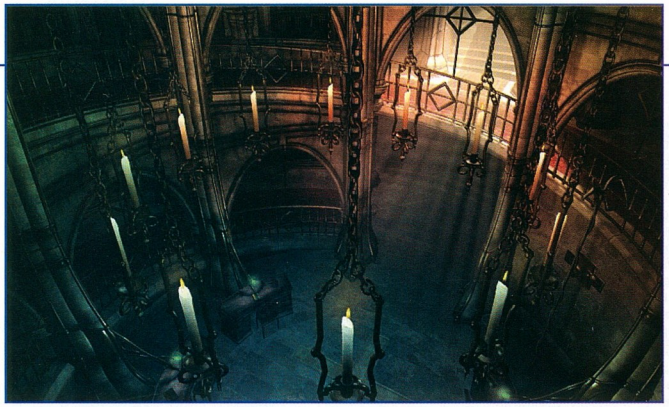
**PCG: Az első rész kreatív „agya" és a Syberia egészének kitalálója, Benoît Sokal ismét a Microids segítségére van a fejlesztésben, vagy ezúttal nélküle folynak a munkálatok?**

FP: Benoît legalább annyit dolgozik a folytatáson, mint az elődjén. A Syberia II munkálatainak kezdetekor világossá tette mindenki számára, hogy nem elégszik meg egy egyszerű folytatással – mindent ki akar hozni a játékból és a csapatból, ami bennük van. És mivel a csapat már ismerte egymást, így sokkal könnyebb dolguk van megvalósítani ezt.

**PCG: Alábbi kérdésemet Benoît Sokalnak, a játék kreatív tervezőjének címeztem. Miért választottad a képregény műfaj után a számítógépeket? Mit tudsz kifejezni benne, amit papíron nem tudtál?**

Benoît Sokal: Ez egy újfajta ábrázolási mód. Itt már megvan az az előnye a dolgoknak, hogy hangokat és mozgóképeket kelthetsz életre. Napjainkra egy történet elmeséléséhez már szinte minden segítséget meg tud adni egy számítógép – és a benne rejlő korlátlan lehetőségek miatt egész érdekfeszítő történetek és sorsok megalkotására képes. Ezt hívják talán úgy: interaktív képregény?!

**PCG: És hogy hidaljátok át a földrajzi távolságot Kanada és Franciaország között (hiszen mint tudjuk, Benoît Franciaországban él, míg a Microids fej-**



lesztőcsapata Kanadában tevékenykedik)?

(Benoît Sokal): Egész könnyedén: Egy hónapból egy hetet Montrealban töltök, a többi napon pedig marad az internetes kommunikáció, adatátvitelnél pedig főleg az ADSL.

**PCG: Hogyan könyveltétek el a Syberia igen csak kedvező fogadtatását a nagyvilágban? Gondoltátok volna, hogy ilyen hangos lesz a siker?**

FP: Igen, jól látod: a Syberia remek befogadó közönségre talált a játékosok és a szakma oldalán egyaránt. Rengeteg díjat kaptunk érte a különböző szaklapoktól, és ez ter-

mészetesen nagyon jól esik nekünk. Mi itt a Microids-nál egyébként rengeteg kalandjátékot adtunk már ki, kezdve az Amerzone-tól a Road to India-n át a Post Mortemig – és ezt a hagyományt továbbra sincs szándékunkban megszakítani. Még több és még jobb kalandjátékot szeretnénk alkotni, melyekben elsőrendű tényező lenne az atmoszféra és a történetvonal.

**PCG: Vannak tervek a Syberia jövőjét illetően? Bármilyen csavar, ötlet, ami egy esetleges folytatásra, vagy az előzmények feltárására adhat okot?**

FP: Amit leszögezhetek: nem lesz Syberia III. Bár azt, hogy mi történik Kate-tel a játék folyamán, még nem árulhatom el, de abban biztosak lehetünk, hogy egy ilyen bájos és értékes karaktert nem hagyunk csak úgy elveszni. Talán újabb kalandokat készítünk majd neki, és más világban is bebizonyíthatja, hogy mennyire rátermett és bátor kalandornő.

**PCG: Nem lett túlságosan rövid a játék? Vagy ez az elhatározás egy direkt döntés miatt született? Milyen változások várhatóak a folytatásban?**

FP: A játék nem volt rövid, illetve a játékos képességeitől függött a játékidő meghatározása.
A folytatásban igyekszünk a történet kibontása mellett fokozni a kalandelemeket – és izgalmasabbnál izgalmasabb rejtvényeket elhelyezni benne.

**PCG: Milyen stílusú helyszínekkel találkozhatunk a folytatásban? Milyen új karakterekre számíthatunk?**

FP: Erre a kérdésre sajnos még nem válaszolhatok. Lesz 4 új helyszínünk, és új karakterekkel is számolhattok természetesen – de ezekről még tényleg korai lenne beszélnem. Amit mutathatok, azok egyelőre ezek a képek, amiket küldtem.

**PCG: A Syberia lineáris játékmenete után számíthatunk esetleg egy többrétű befejezésre, vagy több aspektusból is végigjátszható játékmenetre? Az első rész hangulatelemeit adó Full Motion Videókat újra láthatjuk a folytatásban?**

FP: Sajnálom, kedves Péter, de e kérdések megválaszolására még túl korai ez az időpont.

**PCG: Az első rész zenéje döbbenetesen eltalálta a játék hangulatát. Milyen szintű hangokra és dallamokra számíthatunk a folytatásban? Az első rész zeneszerzője készíti a folytatását is?**

FP: A Syberia II zenéje az első rész nyomvonalát követi, de már nem ugyanazzal a zeneszerzővel. Még jelen pillanatban is folyik a referenciaanyagok átvizsgálása, így nem tudok konkrét nevet mondani a zeneszerzőre vonatkozólag – de ha az első részé tetszett, akkor a másodikéban sem fogsz csalódni.

**PCG: Hány ember dolgozik pontosan a játékon? És mikor kezdtétek el fejleszteni?**

FP: A fejlesztőcsapat létszáma 30 és 45 fő között váltakozik, és mivel kisebb cserélődések kivételével a csapat megegyezik az eredeti játékot készítőkkel, a munka gördülékenyen halad július óta.

**PCG: Ha jól értem, akkor az első játék megjelenése után azonnal belefogtatok a folytatásba?**

FP: Igen, mivel az eredetileg egy történetet adó Syberia koncepciója megvolt, nem volt nehéz egy rövid pihenő után belevágni a második rész munkálataiba. S mint ahogyan az első részhez is elegendő volt 18 hónapnyi munka, úgy gondoltuk, a másodikat is ennyire célozzuk be.

**PCG: Mikorra tervezitek megjelentetni a játékot?**

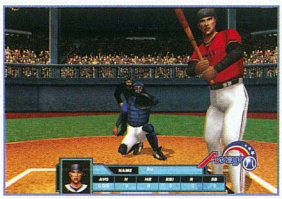
FP: A játék tervezett megjelenési ideje ez év november eleje. Az elsődleges platform a PC, de nem sokkal a megjelenés után várhatóak a PS2-es és Xbox-os változatok is.

**PCG: Köszönjük az interjút, és sok-sok játékeladást kívánunk!**

*Bagó Péter*

## ULTIMATE BASEBALL ONLINE

NETAMIN / NETAMIN / 2003. II. NEGYEDÉV
WWW.ULTIMATEBASEBALLONLINE.COM



A Netamin készítgeti a világ első MMOSG programját, ami a masszív multiplayer online sportjáték rövidítése akar lenni. Az Ultimate Baseball Online (UBO) három nagy ligában kínálja fel a szupersztárrá válás lehetőségét. A Netamin jelenleg éppen az alfa tesztelési fázist fejezte be, ahol a csapatszervezés és a képességfejlesztés tudományába nyerhettünk bepillantást.

## AL CAPONE

WANADOO EDITION / SPELLBOUND 2003. NOVEMBER
MÉG NINCS

Vajon van olyan ember, aki nem ismeri Al Capone-t, a híres/hírhedt maffiavezért, aki annak ellenére, hogy barátságosan jellemezve is sorozatgyilkos szerepkörben élte életét, mégis egyet jelentett neve egy különleges korszakkal? Méghozzá egy olyan koraszakkal, amelynek rengeteg „rajongója" futkorászik világunkban, sőt: könyvek és filmek százai jelennek meg emberünkről, amelyben kivétel nélkül ő játssza el a tipikus és nagybetűs gengsztert. Nos, ha már könyvben és filmen is azonosulhatunk vele, akkor miért ne lehetne játékban is? Sajnos a Napoleonhoz hasonlóan itt sem bővelkedtem információs halmazokban, így mindössze annyit sikerült kideríteni, hogy a műfajt illetően egyfajta különleges stratégiát kaphatunk a pénzünkért. Mégpedig olyat, amelyben a városok feletti hatalomért megy a harc, a rendőrökkel, a konkurenciával és saját embereinkkel is. Mister Capone, készüljön, hamarosan a lét a tét... (Fúj!)

## CHASER

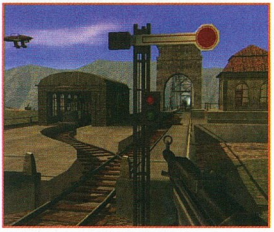
JOWOOD / CAULDRON / 2003. MÁRCIUS
WWW.CHASERGAME.COM

Ismét egy visszatérő vendég a hírek rovatban: megjelent pár újabb részlet a JoWooD majdnem kész FPS-éről. Többek között kiadták a végleges fegyverlistát, melyek között ma is használatos és prototípusként létező szerszámok egyaránt helyet kaptak. Minden fegyver részletes animációval rendelkezik, és az engine a fémes hatást és a tükröződő felületeket is biztosítja rajtuk. Újdonság még, hogy az ellenfelektől elvett fegyverekben pontosan annyi golyót találunk, amennyit még nem lőtt ki ránk korábban – tehát nem teljes tárakat. Az összesen 20 fegyver között találjuk az Ingram M 10-et, a Calico MX 950-et, a Beretta M 12-t, a Heckler&Koch G 11-et, a FA-MAS-t, az AKS 74UN-et, a Colt M4-et, a Winchester DB automatic-ot (hmmm, fincsi duplacsövű), a GDL2B 60mm-es gránátvetőt, az OICW elektromágneses puskát, az M87R és a VAL mesterlövész-puskákat, a TAFF 20 négycsövűt, és a FRAG-HE gránátot, mely 5 méteres sugárban légnyomást tol, míg 20 méteres sugárban teríti a repeszeket.

## MORTYR 2

- / MIRAGE INTERACTIVE / -
WWW.MIRAGE.COM.PL

A lengyelek tovább nyomulnak az akciójátékok frontján. Ezúttal a Mirage Interactive fejlesztőcsapata – legutóbb az Another War kapcsán hallhattunk róluk – jelentette be first-person shooterük folytatását, a Mortyr II-t. Az egyelőre még screenshotok és story nélkül álló alkotás további részleteiről keveset



tudni, inkább a grafikus engine újabb képességeiről lehet némi képet alkotni az olyan jellemzők alapján, mint a karakterárnyékok megjelenítése, a finomított animációk, a lövések füstcsíkjainak látványa, a részletgazdag környezet, és a testrész-animációk megléte – de azért a mesterséges intelligencián is finomítottak némiképp.

## KASTOGORE

MÉG NINCS / PENTAGANG / -
WWW.PENTAGANG.COM

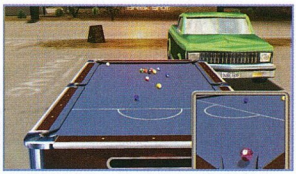
A dán Pentagang kis csapata belevágott első játékuk fejlesztésébe. Túl sok információnk még nincs a készülő Kastogore-ról: 3D-s, külső nézetes RPG-nek ígérik, mely Prisenti titokzatos világán játszódik. Főszereplője egy Ravin névre hallgató ifjú áll, aki veszélyek (értsd: elfeledett labirintusok és rémes monszterek), rejtett kincsek és ősi

titkok közt bolyongva igyekszik válaszokat kapni gyermekkora sötét és hátborzongató kérdéseire.
Ez eddig sajnos meglehetősen sablonosan hangzik – de azért reméljük a legjobbakat...

## EXTREME POOL

- / GRAPHIC STATE / 2003. ELSO NEGYEDÉV
WWW.GRAPHIC-STATE.COM

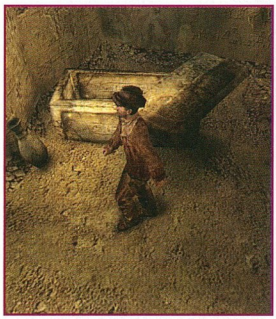
Az angol Graphic State multiplatform fejlesztésű pool/snookerjátéka leginkább a roppant valósághű grafikai megvalósításával vonja magára a figyelmet, de a számos játékmód és az igen kidolgozott fizikai modellezés segít azt magán tartani. A szokásos különleges helyszínekből összesen 8 áll rendelkezésre, ilyen például a városi kosárlabdapálya, a levegőben száguldó repülőgép, a japánkert vagy a karibi jacht. További érdekesebb jellemzők: gyakorló mód, 8 playeres multi, TV-stílusú kamerabeállítások, 50 megnyerhető bajnoki trófea, megszámlálhatatlan animáció, valósidejű árnyékok és tükröződések, karaktergenerálás, titkos pályák.



## BONEZ ADVENTURES

BONEZ TEAM / BONEZ TEAM / -
HTTP://BONEZ-ADVENTURES.COM/

Kultúrákon és korokon keresztül ível majd a Bonez történetek sora, melyeket fejlesztőjük a 3D RPG/kaland kategóriába sorol. A történetek külön-külön játékokként jelennek majd meg, de lesz egy közös alapsztorijuk (akár egy TV-sorozatnál). A játék(ok) fontos eleme lesz Mr. Bonez, a főhős online naplója, melyben időről időre beszámol a vele történő eseményekről.

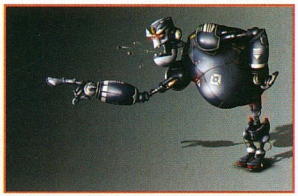


Mr. Bonez egy 33 éves archeológus, aki Skóciában született, és a skót kocsmákban hallott történetek miatt választotta ezt a szép szakmát. A képekből és a (pardon) meglehetősen pocsék angolsággal megfogalmazott promó anyagból (pl.: 1933-ban kezdünk) arra merek következtetni, hogy Mr. Bonez 0%-nál jobban hasonlít majd Indy Jones-ra és egyes klónjaira. Ez még nem lenne baj, de ha Mr. Bonez a játékban sem tud majd angolul, akkor akármit is csinálnak a fejlesztők, a program legfeljebb a humor kategóriában indulhat sikerrel.

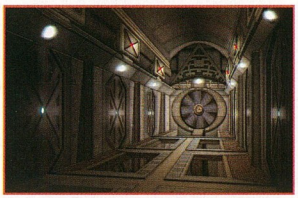
## SCRAPLAND

- / MERCURY STEAM ENT. / 2004
WWW.SCRAPLAND.COM

A Rebel Act Studiosból 2002 májusában kivált pár arc Mercury Steam nevű formációja bejelentette első játékát. A Scrapland egy 3D-s légiharcjátéknak készül, melyben egy gigantikus robotvárosban kell D-Tritus nevű robotkánkkal vándorolnunk hulladékfeldolgozó kiindulópontunktól a belváros szívéig, valamilyen munka reményében.



A Scraplandben nagyfokú szabadságfokkal találkozhatunk majd, mely a számtalan variálható karakterben és űrjárműben csúcsosodik ki, akikkel kényünk-kedvünk szerint tevékenykedhetünk. Mindezt egy kövér multiplayer mód egészíti majd ki, mely lokális és internetes játéklehetőséget egyaránt biztosít majd.



### APRÓSÁGOK

■ Immár hatodik alkalommal kerül megrendezésre – ezúttal is Las Vegasban – a Classic Gaming Expo. A látogatók itt találkozhatnak az iparág úttörőivel, valamint klasszikus játékokkal is játszhatnak. A helyszín a Jackie Gaughan's Plaza Hotel lesz, augusztus 9-10-én.

■ Az Empire Interactive leszerződött a Sony Pictures-szel a Bad Boys II játékjogairól. A folytatásban ismét Will Smith és Martin Lawrence domborít a főbb szerepekben, de a producer (Jerry Brukheimer) és a rendező (Michael Bay) személye sem változik. A jogok több játékra és minden platformra érvényesek, az első játékot idén karácsonykor, a film DVD kiadásával egyetemben kereshetjük a boltokban.

■ A Warthog megszerezte a texasi Fever Pitch fejlesztőstúdiót, akivel egykoron a Starlancer-en dolgoztak együtt.

■ Bezárt a Sunstorm Interactive, és szélnek eresztette 17 dolgozóját. A csapatot leginkább a Deer Hunter sorozatról ismerhetjük. Egyúttal az 1970-es évek egyik meghatározó neve, az Atari is beadta a kulcsot.

■ A NovaLogic kiadott egy The Special Forces Pack névre keresztelt játékgyűjteményt, melyben három játék található: Delta Force, Tom Clancy's Rainbow Six és Shadow Force: Razor Unit.

■ Az Electronic Arts és a svéd Digital Illusions fejlesztőcsapat egy hosszú távú együttműködési szerződésben szentesítette eddig is gyümölcsöző kapcsolatukat. A DICE készítette korábban az EA számára a Battlefield 1942 és Battlefield: The Road to Rome játékokat.

■ Az International Game Developers Association bejelentette a harmadik Game Developers Choice Awards jelöltjeit. A március 6-án, San Jose-ban rendezendő eseményre a játékszakma adja le javaslatait, számos kategóriában (legjobb új csapat, legjobb játékdesign, legjobb hang, legjobb pályatervezés, stb.). A legrangosabb kategória, az év játékának jelöltjei:
- Battlefield 1942
- Grand Theft Auto: Vice City
- Metroid Prime
- Neverwinter Nights
- Tom Clancy's Splinter Cell.

## NAPOLEON

NINCS / GMX MEDIA / 2003 MÁRCIUS
WWW.GMXMEDIA.NET/NAPOLEON/

A kicsi huszár visszatér hamarosan közénk – persze csak virtuális formában... igaz, talán jobb is. A fenti megnevezés amúgy Napóleont kívánta gonosz módon gúnyolni, akiről tudvalevő, hogy fizikailag nem állt a dolgok „magaslatán", annál inkább így lett fogalom

a hadászatban, amely kapcsán méltán érdemelte ki a géniuszi megnevezést. Nos, az ő katonai zsenialitása előtt tisztelegve a GMX Media fejlesztői hamarosan kiadják a játékot, amelyben ígéreteik szerint korhű fegyverekkel, katonai egységekkel létező, valóban megtörtént csatákban hadakozhatunk. Bár a megjelenési dátum elképesztően közel van, a progi mégsem talált még kiadóra, sőt, csak minimális információk jelentek meg róla, úgyhogy minden valószínűség szerint csúszásra is számíthatunk.

## SHADOW OF THE SUN

- / HOTHEAD STUDIOS / -
WWW.HOT-HEAD-STUDIOS.COM

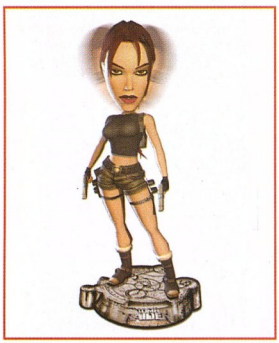
Mindjárt nyakunkon a BloodRayne, de máris megérkezett a hír egy újabb vámpíros akciójátékról (sajnos ez első látásra nem éri el az említett mű színvonalát). A Shadow of the Sunban mi is egy, egykoron nagyhatalmú vérszívót alakítunk, és bár a vámpírok nemzetsége birtokolja továbbra is a hatalmat, minket a Vámpírok Tanácsa több száz éves bebörtönzésre kárhoztatott. És hogy kényszerpihenőnk ne telhessen nyugodt pihengetéssel, álmainkban még egy ismeretlen hölgy is a segítségünkért rimánkodik. Ez a két dolog már hősünknek is sok, így kitörve börtönéből elindul kalandokkal teli küldetésének útján, mely többek között a szerelem és a bosszú kockáival van kikövezve.

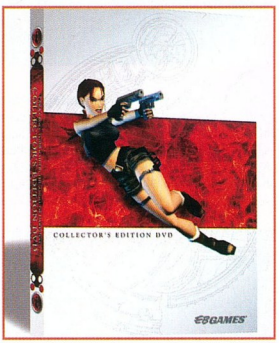
Mindez eddig rendben is van, a gondot leginkább a mellékelt képek jelentik. Mit szépítsük, a játék – legalábbis jelen állapotában – egyszerűen ronda. Az még oké, hogy PS2 konverzióról lévén szó már eleve fenntartásokkal kell fogadnunk a Nap Árnyékát, de azért ez az Abe, vagy még inkább Neverhood szintű megjelenítés...

## TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

EIDOS INTERACTIVE / CORE DESIGN / 2003. JÚNIUS
WWW.TOMBRAIDER.COM

Hogy ebben a hónapban se maradjunk Tomb Raider hír nélkül, arról két internetes áruház – a GameStop és az Electronics Boutique – gondoskodott. Frissen meghirdetett akciójukban ugyanis különböző ajándékokat ígérnek azok számára, akik náluk rendelik meg a következő Lara kalandot.
Míg a GameStop egy mozgó fejű Lara Croft babát, addig az EB egy különleges DVD kiadást szán ajándék gyanánt az előrendelőknek, melyen az eddigi Tomb Raider játékok legjobb átvezető jeleneteinek válogatását,



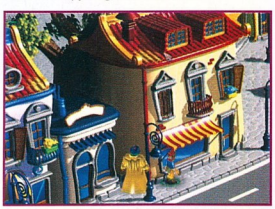



egy „így készült" dokumentumfilmet, valamint számos egyéb extrát – köztük a korábbi Lara Croft modellek képeinek galériáját – tartalmaz.

## GREAT JOURNEY

MÉG NINCS / REBELMIND / -
WWW.REBELMIND.COM/JOURNEY

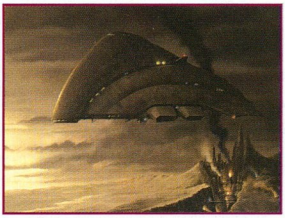
Egy hír azoknak, akik lélekben erősen gyermekek (vagy nem, csak van valódi gyerekük :)): a Rebelmind javában (nem a programnyelvben...) dolgozik a Great Journey c. ökológiaoktató játékon, ami a Grom (ld. jelen számunk) motorját használja majd, s színes, vidám, akcióelemekkel dúsított kalandnak ígérkezik. Főhőse „Bátor" Tony lesz, egy 10 év körüli kisfiú, aki egy nap segélykérő képeslapot kap egy barátjától. Mi a gond? Egy gonosz ember mindenféle gonosz praktikákat űzve szennyezi a környezetet a sarkvidéken... Kulcsszavak: 5 fejezet, 30 helyszín. SEMMI erőszak. „Egyklikkes" kezelhetőség (rendkívül egyszerű). Izgalmas beépített minijátékok.
Fejben tartva a célközönséget a játék az előzetesek alapján ígéretesnek tűnik.



## RESTRICTED AREA

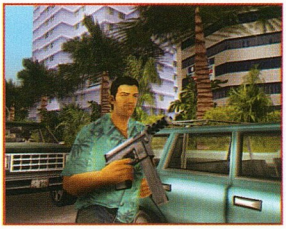
MÉG NINCS / MASTER CREATING / -
WWW.RESTRICTED-AREA.NET

Századunk (mármint a XXI., ugye) végére a világ metropoliszai összenőnek majd, s a lakhatatlan területek kivételével a Föld egyetlen hatalmas várossá lesz (mint a Trantor volt Asimov Alapítvány-regényeiben). A hatalom a megacégek kezébe kerül, és mindennapos dolognak számítanak az implantátumok, az energiafegyverek, a génmanipuláció, a mutáció, a kiborgok, stb. Mellesleg: a sivatagok mélyén modern erődök védik az ipari/katonai titkokat. Mindez azt mutatja: igazi, stílushű cyberpunk RPG-vel állunk szemben.
A hangulat a Szárnyas Fejvadászt idézi – ebben a történetben viszont a törvény másik oldalán állunk: szabadúszó bűnözőként keressük a pénzünket az élet és a város sötét oldalán. Négy karakter közül választhatunk – de/és mindegyikkel ugyanabban az alapsztoriban játszunk, viszont más és más szemszögből látjuk más és más részeit.

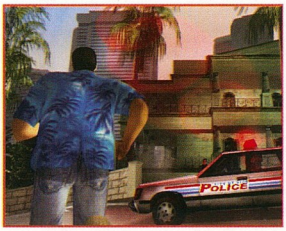


## GTA: VICE CITY

TAKE 2 INTERACTIVE / ROCKSTAR GAMES / 2003. MÁJUS
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITY



Hölgyeim és uraim! Itt üdvözölhetjük a hónap legnagyszerűbb hírét (mely talán még az Enemy Territory fiaskót is képes némileg kompenzálni): a Rockstar Games bejelentette, hogy a Grand Theft Auto: Vice City PC-s verziója a meghirdetettnél egy hónappal korábban, már május közepén (ejj, hát fogalmazzunk pontosan egy ilyen kaliberű alkotással kapcsolatban: szóval az USA-ban május 13 lesz a nagy nap, míg az EU három napos késéssel kezdheti meg az élvezkedést) a boltokban lesz! Hurrrráááá!




### APRÓSÁGOK

■ A játékok trendjei manapság erőteljesen megváltozóban vannak, elég csak arra gondolni, hogy mi volt 5 éve a menő, és mi a helyzet ma. Ennek egyik, ámde legintenzívebb létformája az online kavarás, amelyben több százan – vagy ezren – játszhatunk egyszerre, akár egy RPG világban, akár a körökre osztott stratégiában. Nos, az biztos, hogy immár eggyel kevesebb résztvevővel számolhatunk, mivel a Sony döntése alapján leállították a Sovereign immár négy éve tartó fejlesztését. Pedig anno nagy reményekkel vágott neki a világnak, hisz ő lett volna az első netes RTS. Indoklásul csak annyit motyogtak, hogy: „nem éreztük benne azt a pluszt, amely miatt a konkurens programokat le tudtuk volna győzni."

■ Úgy látszik, hogy e hónapban rájár a rúd az Internetes játékokra, mivel a Sovereign után bejelentették, hogy az immár jó ideje futó Motor City Online is bezárja a kapuit. A döntés hátterében elméletileg a visszaeső érdeklődés áll, ám többek között az is sokat nyomott a latban, hogy egy kezdőnek szinte semmi esélye sem volt gépével bármilyen helyezést is elérni a tuningolt profik ellen, így a résztvevők nagy része abbahagyta az egészet, új arcok pedig nem csatlakoztak, legalábbis elegen nem. Az EA kárpótlásul (hiszen fizetős volt az MCO), a hírek szerint a Sims Online-t ajánlotta fel a hoppon maradt tömegnek. Kismotorok helyett ezentúl kiskrapekek... mintha csöppet elléptek volna a realitás teréről a srácok!

■ „Drágaságaim, ideje, hogy ti isz beálljatok a gazda mellé az Egyetlenért folytatott vérbűzös catába, gyeeertek, kisz hobbitok, mutatom az utat!" Talán Gollam bátyó valahogy így konferálta volna be az örömhírt, amely szerint a Gyűrűk Urából hamarosan egy normális játékot is készítenek. Szakítva az eddigi hagyományokkal, ezúttal egy igazi real-time stratégiáról van szó, amely valamikor a 2004-es év útvesztőiben bukkan majd fel. Természetesen minden eddig megismert fajt föllelhetjük a programban, tehát biztosítva látszik az izgalmas hadakozás – csak el ne szúrják...

■ A Take 2 sajtóközleményben tudatta, hogy 2003-2004-es időszakban PC-re a Midnight Club 2, a GTA: Vice City, a The Great Escape, a Hidden & Dangerous folytatása, a Railroad Tycoon folytatása, Serious Sam folytatása, az MTV's Celebrity Deathmatch, a Manhunt, valamint a Max Payne és a GTA egy-egy kiegészítője jelenik meg. Hatásos lista! Ráadásul 5 ember már a GTA4-et készíti!

## BULLETPROOF MONK

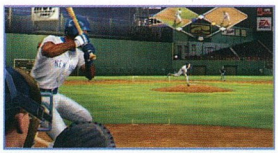
EMPIRE INTERACTIVE / MOCKY FOOT PRODUCTION / 2003. DECEMBER
WWW.MUCKYFOOT.COM

Először 1999-ben, képregény formájában tűnt fel a Golyóálló Szerzetes története, idén tavasszal pedig az MGM produkciójában a mozikban tér vissza, egyenesen John Woo-tól, Chow Yun-Fat alakításában. A történet főszereplője egy névtelen szerzetes, aki a határtalan erők ősi tekercsének védelmezésére tette fel életét, és a tekercs nyomában utazza keresztül a földet. Jelenlegi feladata, hogy megtalálja a tekercs új őrzőjét; így találkozik és lesz a társa Kar, egy nagyszájú amerikai fiatalember, akivel együtt mentik meg a világot. A játékot az angol Mucky Foot Productions – a Blade II és az Urban Chaos fejlesztői – készítik, és egyes hírek szerint karácsonyra, mások szerint már októberben akár meg is jelenhet.

## MVP BASEBALL 2003

EA SPORTS / EA CANADA / 2003. II. NEGYEDÉV
MÉG NINCS

Korábban már beszámoltunk, hogy az Electronic Arts is be kíván szállni a baseballjáték-businessbe, és elkezdte az MVP Baseball 2003 fejlesztését. Most végre pár képet is kiadtak a játékból.



## VIVISECTOR: BEAST INSIDE

1C COMPANY / ACTION FORMS / 2003. III. NEGYEDÉV
WWW.VIVISECTOR.COM

Már közel egy év telt el, hogy lapunk hasábjain beszámoltunk az akkor még Creatures of Dr. Moreau alcímmel rendelkező, Vivisector nevű FPS-ről. A játék azóta új alcímet (Beast Inside), új kiadót (1C Company) és némi tökéletesítést kapott a fejlesztők keze által, bár már az egy éve tesztelt verzió is kellemesen borzongatott bennünket. A horror-FPS-ként induló játékban az emberek és állatok keresztezésével, valamint különféle génmanipulációkkal létrehozott kreatúrákkal kell megküzdenünk. A megjelenítésért felelős, hangzatos „AtmosFear" fedőnevű motor számos látványeffektet támogat, élén a hatalmas külső területeken, fotorealisztikus minőségben megjelenített vegetációval. A képességek között talán még a fegyver- és karakterfejlesztés emelhető ki, utóbbi némi szerepjátékos beütésre enged következtetni.

## BLACK9

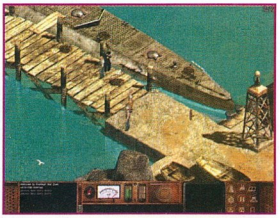
MAJESCO / TALDREN / -
WWW.BLACK-9.COM

A Majesco a BloodRayne után ismét egy akciójátékot, egész pontosan egy küldetésalapú taktikai shooter-t jelentett be, Black 9 néven. A fejlesztést a Starfleet Command sorozatért felelős Taldrenre bízta, akik a képességfejlesztés nevű feature-t integrálva próbálnak híveket szerezni játékuknak. Az Unreal Warfare engine-nel meghajtott programban egy zsoldost alakítunk, aki a kilenc, a hatalomért versengő kartell között ingázva próbálja megtalálni a szerencséjét. A futurisztikus környezetnek köszönhetően hi-tech kiegészítők (kütyük) és fegyverek állnak majd rendelkezésünkre, valamint a cyber-elemeknek és a tanulható különleges képességeknek köszönhetően is fokozódik a játék nyújtotta élmény. Az akciót külső, 3rd-person nézőpontból követhetjük nyomon, és természetesen multiplayer játékmódokat is kínál a program. Multiplatform alkotás lévén akár a különböző géptípusok között is.

## ANOTHER WAR 2

MIRAGE INTERACTIVE / CENEGA / -
MÉG NINCS

Készül a Mirage által fejlesztett (és a Cenega forgalmazásában hazánkban is megjelentetett) Another War második része. A folytatásról egyelőre csak annyit tudni, hogy továbbviszi az első rész fanyar, angol humorát. Amíg további információra várunk, be kell érnünk néhány screenshot-tal (amiből viszont valamiért elég sok megjelent). Íme, itt van egy.



## SAVE LEOPARDS

BUKA / BUKA / -
MÉG NINCS

A mai, kissé kegyetlen világban bizony az állatok is megsínylik az emberi kegyetlenséget, az erdők folyamatos irtását, és persze az orvvadászok hadát. Itt vannak például a leopárdok, akikről szokás harckocsikat meg egyéb jóságokat elnevezni, csak úgy a'la nature, ám magukkal az állatokkal a felmérések szerint senki sem foglalkozik, így számuk jelentősen csökkent.
Nos, ez ellen akar tenni a Buka Entertainment, illetve a WWF. Hamarosan megjelentetnek egy teljesen ingyenes stratégiai játékot, amelyben meglepő módon a szegény macskák szaporulatát kell fentebb tornázni (azért senki se gondoljon undorító dolgokra...). Tehát kissé Sim Park-szerű progit kapunk, ám a cél nemes, hiszen ingyen manapság már elég kevés dolgot kaphatunk, egyben felvilágosító és szórakoztató ügyködéseket pedig különösen nem.

## RTCW: ENEMY TERRITORY

ACTIVISION / MAD DOC SOFTWARE / TÖRÖLVE
WWW.MADDOCSOFTWARE.COM

A hónap legszomorúbb híre érkezett meg az Activision és az id Software tollából, amikor bejelentették a Return to Wolfenstein: Enemy Territory project törlését. Az Activision indoklásában az szerepelt, hogy a játék single player része nem haladt a terveknek megfelelő ütemben, és nem is kívánják tovább finanszírozni azt. Öröm az ürömben, hogy a játék multiplayer részét a következő hónapokban befejezik, majd ingyenesen letölthető kiegészítőként bocsátják a nagyközönség rendelkezésére.

## DARK FALL 2: LIGHTS OUT

MÉG NINCS / XXV PRODUCTIONS / -
WWW.XXVPRODUCTIONS.CO.UK/DARKFALL2

Kezdjük a hivatalos ismertető lényegi fordításával: 1912-ben egy fiatal kartográfust, Parkert egy kis, öbölparti városkába, Trewarthan-ba küldenek, hogy feltérképezze azokat a borotvaéles szirteket, sziklákat, amik az évszázadok során már igen sok ember halálát okozták.
A La Manche (angolosan: English Channel :)) csatorna partján vastag köd ül: elnyeli a Fetch Rock-i világítótorony fényét, s így sok-sok élet sodródik veszélybe. Parker-nek rá kell jönnie: a torony ősi titkot rejt. Az emberek mogorvák, nem beszélnek – ám mégis úgy alakulnak a dolgok, hogy szükségük lesz Parker tudására. Ha még kérdéses lenne: ez egy jófajta, igazán hátborzongató kísértettörténetnek ígérkezik, s jó esély van rá, hogy ugyanolyan sikert ér el, mint az első rész. Több mint 50 előre renderelt helyszínen kavaroghatunk 3 különböző korszakban, kapcsolatba kerülhetünk a természetfelettivel – s mindehhez eredeti hangulatfestő soundtrack is jár.

### APRÓSÁGOK

■ A www.losthero.com-on elérhető a (meglepő fordulat) Lost Hero c., Java-alapú, public domain rpg béta-verziója (futtatásához szükség lehet Java install-ra is, ami a Sun site-járól érhető el). Igazi őskövület grafikailag, de aki szerette a Bard's Tale-t és rokonait, lehet, hogy ezt is kedvelni fogja. (Mellesleg van hozzá pálya-editor is.)

■ A Funcom immár hivatalosan is bejelentette, hogy készül az egykoron meglehetősen nagy sikert aratott The Longest Journey második része. Részletek: remélhetőleg hamarosan.

■ Új grafikus motort kap a kedves nevű NearDeathStudios klasszikusnak mondható MMORPG-je, a Meridian 59.

■ A Black Isle bejelentette, hogy az az Inon Zur komponálja a Lionheart zenéjét, aki az Icewind Dale 2 soundtrackjéért is felelős. Nem rossz hír...

■ A Glympse, vagyis a Sojourn Development MMOG-je, melynek megjelenése 2004-re várható, a Pandromeda "MojoWorld" technológiáját használja majd. A virtuális világ előreláthatólag kb. akkora lesz, mint a Mars. Hmmm.

■ Szomorú hír Stupid Invaders rajongóknak: mégsem készül a második rész, mivel nem jutott túl a tervezési fázison. A Xilam stábja nem zárja ki, hogy visszatérnek rá - de nem mostanában. Szomorú.

■ A Fahrenheit feltámadt! A TV-sorozatra emlékeztető kaland-széria (online források a Twin Peaks-hez hasonlították) a Quantic Dream fejlesztésében készül - és végre találtak neki kiadót is.

■ Az Anino Entertainment meglepte a CRPG-s közösséget: február végén bejelentette, hogy új játékon dolgoznak, melynek címe Anito: The Game, és ami – itt jön a meglepetés – körülbelül három hónapon belül meg is jelenik. A játék a 16. századi Ázsiában játszódik majd. Izometrikus kaland lesz, RPG elemekkel, valamint korhű puskákkal, hajókkal és kung-fu-val, valamint fantáziahű boszorkányokkal.

■ Még érdekesebb vállalkozásba fogott a Malinche Entertainment: egy pusztán szöveges kalandjátékkal akarnak előrukkolni. Howard Sherman, az „interaktív regény" egyszemélyes szerzője / designer-e öt-hat teszterrel karöltve dolgozik az újabb Zork-epizódon, melynek címe Pentari: First Light lesz. Hmm. Merész.

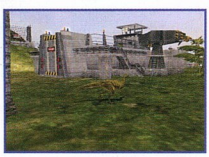
# VIVENDI TAVASZI JÁTÉKBEMUTATÓ

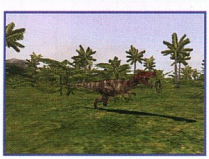
Az érdeklődés középpontjában...

**A Vivendi február 25-én Berlinben tartotta a szokásos tavaszi játékbemutatóját, ahol az éppen fejlesztés alatt álló PC-s és konzolos programokat próbálhattuk ki. Sajnos az ígéretek ellenére a Blizzard nem képviseltette magát, sokunknak nagy csalódást okozva ezzel. A konzolok erőfölényben voltak, minden teremben maximum egy-két PC volt kiállítva, a többi helyet a konzolok foglalták el. Ám a mennyiség nem minden, a multiplatform játékok között szinte mindenhol a PC-s verziók vitték el a pálmát. Ahol nem, ott csak azért, mert a PC-s verziót kezdték el utoljára fejleszteni. A kevés PC-t viszont megrohamozták a kollégák, de azért sikerült mindent alaposan szemügyre venni, és beszélgetni a fejlesztőkkel.**

Jurassic Park: Operation Genesis
Várható megjelenés:
2003. március 21.

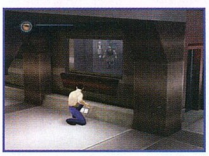
A játékról már írtunk előző számunkban. Emlékeztetőnek talán csak annyit, ez az a stratégiai program, melyben megvalósíthatjuk Dr. John Hammond álmát, vagyis megtervezhetjük, felépíthetjük és üzemeltethetjük a Jurassic Parkot.





Hulk
Várható megjelenés:
2003. június 13.

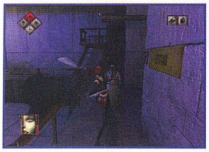
Amíg az Xbox verzió már szinte teljesen kész volt, addig a PC-n még csak egy pre-alfa változat futott. A játék a Hulk film bemutatásával egyszerre kerül a boltokba, a története is azon alapul. A főhős, Bruce Banner egy tudós, akinek a belső démonai a felszínre kerülnek egy kataszrófába torkolló kísérlet miatt. Gyakorlatilag a nyüzüge tudós



hatalmas őrjöngő zöld szörnnyé alakul, ha valami miatt dühös lesz. A fejlesztők meglehetősen nagy szabadságot kaptak a készítés során. A játékban lesznek a filmtől eltérő helyszínek, karakterek is. Bruce-nak inkább a feladatmegoldós, kalandelemekkel tűzdelt küldetések során vesszük hasznát, ha vitás helyzetet kell megoldani, akkor érdemes Hulk természetfeletti erejéhez folyamodni. Minden tereptárgyat felhasználhatunk a tombolásunk során, autókat, táblákat, benzintartályokat vehetünk fel, és utána természetesen el is dobhatjuk, meglehetősen nagy rombolást végezve ezzel.

BloodRayne
Várható megjelenés:
2003. április 18.

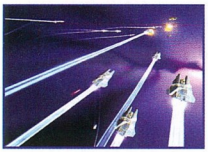
A két világháború közti időszakban játszódó programban egy félvámpír szuperbombázó, BloodRayne ügynök bőrébe kell bújnunk, aki a legkritikusabb – sokszor vérfürdővel végződő – küldetések specialistája. A történet egy okkult ősi relikvia körül bonyolódik, amit a nácik akarnak felhasználni sötét céljaik eléréséhez. A készítők a Tomb Raider sorozatot vették alapul, hogy egy ahhoz hasonló játékmenetű programot készítsenek, az elől hibáinak kiküszöbölésével. Azt szeretnék elérni, hogy a játékos a történet előrehaladtával újabb képességek, akrobatikus mozgások, fegyverek birtokába jusson, nehogy pár óra játék után az egész érdektelenségbe torkolljon. Természetesen ebben a játékban is lesznek feladatmegoldások, de inkább az akcióra, és mit szépítsük, vérengzésre hegyezték ki. Ugyanis BloodRayne ügynököt vámpír mivolta miatt folyamatosan vérrel kell táplálnunk. A BloodRayne PC-s verziója magasan verte a konzolos változatokat, és pár percnyi játék után meg kellett állapítsam, a publikus demó óta rengeteget



dolgoztak a programon. Egy „majdnem kész" verziót próbálhattam ki, a grafika sokkal szebb és gyorsabb lett. Luisiana, Argentína és Németország szolgáltatja a helyszíneket. A pályák közt találunk külső tereket, például mocsarakat, kihalt utcákat, de belső helyszíneket is, katonai épületekben, templomokban.

**Homeworld 2**
**Várható megjelenés: 2003 nyár**

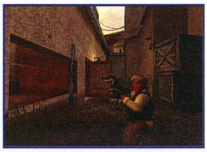
A Homeworld 1999 nagy sikere volt, kategóriájában úttörőként ünnepelték. Elsőként pompázott teljes 3D-ben a valósidejű stratégiák között, ezzel új utat mutatva a többi fejlesztőnek. Készült egy küldetéslemez is Homeworld: Cataclysm címen, de az igazi folytatás még váratott magára. Az új epizód története 100 évvel a számkivetettek hazatérése után játszódik. A háborúnak még mindig nincs vége, a Hilgaranok egy újabb harcos faj, a Vaygr ellen szállnak harcba. Az előző részek-



kel kapcsolatban felmerült problémákat megpróbálták orvosolni, egyszerűbb kezelőfelületet és játékmenetet varázsoltak a programba. Most már nem kerülhetünk olyan helyzetbe, hogy a rosszul megválasztott egységek miatt patthelyzet alakul ki egy ütközet során, ugyanis ha megszorulunk, kapunk erősítést és egyéb segítségeket. A hajók különböző részeit külön be lehet célozni, tehát támadhatjuk direkt akár az ellenfél hajtóművét is. Kis flottával is okozhatunk meglepetést az ellenfélnek, az anyahajón a gyártásért felelős alrendszereket is lehet külön támadni, így némi fennakadást okozva az egységek utánpótlásában.

**Counter Strike: Condition Zero**
**Várható megjelenés:**
**Még nem tudni**

A Counter Strike-ot biztosan nem kell bemutatni senkinek, 2000 óta folyamatosan lázban tartja a multiplayer játékok szerelmeseit. A Condition Zero egy single player változat, ebben is lesz multiplayer



mód, de az egyszemélyes küldetésekre hegyezték ki a játékot. Nem véletlenül írtam egyszemélyes küldetéseket, ugyan néhány küldetés során csapatot vezetünk, de a játék középpontjában a főhős áll. A programban 20 küldetés szerepel, mindegyik 4-5 pályát tartalmaz. Új modelleket, fegyvereket és egyéb szerkentyűket ígérnek a fejlesztők. Rádión tarthatjuk a kapcsolatot a társainkkal, és pajzsot is használhatunk, hogy magunkat – és a csapat többi tagját – megvédjük az esetleges golyózáporok ellen. A legjobban a fémbőrönd tetszett, amit túszejtés esetén a tárgyalások során használhatunk fel, elhitetve a túszejtőkkel, hogy pénzt viszünk nekik.

**War of the Ring**
**Várható megjelenés: 2004 eleje**

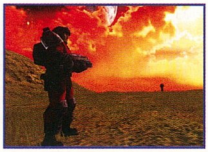
Nagyon kezdeti alfa verziót hoztak a program készítői, de már most látszott, nagyon ígéretes stratégiával van dolgunk, ami ráadásul a Gyűrűk Ura könyveken alapul. A készítők ehhez mérten magasra tették a mércét, arra számítanak, hogy azok is leülnek majd játszani a programmal, akik nem szoktak stratégiákkal játszani. Könnyű kezelhetőséget ígérnek, hogy a kezdő stratégák se zavarodjanak össze. Jó és rossz oldalon is lehet játszani, mindkét táborban lesznek hősök is. Érdekesség, hogy minden egyes egység kap tapasztalati pontot, és fejlődik a csaták során.

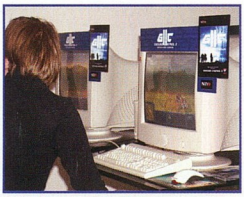
**Judge Dredd: Dredd Vs Death**
**Várható megjelenés:**
**2003. szeptember**

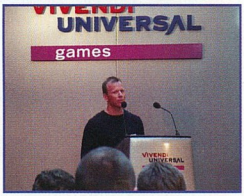
A képregényen alapuló FPS multiplayer verzióját hozták a készítők. Mega-City One utcáin kell rendet teremtenünk Judge Dredd bőrébe bújva. A Rebellion emberei egy új technológiát fejlesztettek ki, hogy a grafika minél képregényszerűbbnek hasson. 10 különböző fegyvert és 6 különböző speciális lőszert használhatunk a játékban. A bűnözőket le is tartóztathatjuk, nem feltétlenül kell lelőni őket. Ráadásul oda kell figyelni a civilekre is, nem szabad túl sokat lelőni közülük, mert egy idő után értünk is küldenek egy bírót.

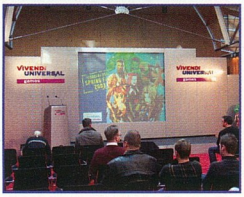
**Ground Control 2: Operation Exodus**
**Várható megjelenés: 2003 negyedik negyedév**

Számomra a bemutató legnagyobb meglepetése volt ez stratégiai program. Egyetlen szó, ami a programot jellemezni tudja: elképesztő. Gyönyörű, részletgazdag 3D grafika olyan kidolgozott járművekkel és egységekkel, amit sok FPS is megirigyelhetne. 2 kampányt játszhatunk majd végig, mindkettőben teljesen különböző egységek lesznek. A gyalogosokat, tankokat, hajókat és repülő egységeket a területek felfedezéséért, és a bázisok elfoglalásáért kapott pénzből vásárolhatjuk meg.








Pillanatképek a rendezvényről

# AKCIÓ

Az olyan akciójátékokat szeretitek, melyeken nem kell gondolkozni? Amikor csak a reflexeken múlik minden? Amikor lőni kell mindenre, ami a képernyőn mozog? Ez esetben csak az előzeteseink között találtok megfelelő játékot magatoknak.

Viszont ha a lopakodást, a taktikus harcot, a pontos lövéseket sem vetitek meg, akkor ebben a hónapban igazán elégedettek lehettek a felhozatallal. Az IGI 2 mellett megérkezett a stílus koronázatlan királya, a Tom Clancy nevével fémjelzett Splinter Cell, melyről elég csak annyit mondanunk, hogy gondolkodás nélkül a hónap legjobbjává választottuk.

Úgy hisszük, bőven megérte annyit várni rá, (számos alfa és bétaverzión át), hogy végül - a hazai magazinok közül elsőként - a végleges verziót tesztelhessük le számotokra.

## TARTALOM


**23 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD**

A Szivárványharcosok hamarosan visszatérnek, hogy ismét bebizonyítsák, nincs náluk jobb alakulat, és nincs náluk jobb taktikai shooter széles e világon.

**26 ENTER THE MATRIX**

A Matrix őrület hamarosan újjáéled, és meglátásunk szerint hatalmasabb lesz, mint valaha. A kiemelt témában már elkezdtük körüljárni a hamarosan bemutatásra kerülő új mozis epizódok, a Reloaded és a Revolutions, valamint a DVD-n megjelenő The Animatrix részeket, e havi monstre előzetesünkben pedig a hozzájuk szorosan kapcsolódó játékprogramot, az Enter the Matrix-ot mutatjuk be nektek.

**32 WILL ROCK**

A Serious Sam nyomdokain haladó játékot az esztelen lövöldözés jellemzi, amely - mint tudjuk - remek kikapcsolódást jelenthet a fárasztó és szürke hétköznapokra.

**34 IGI 2: COVERT STRIKE**

A lopakodás, a taktika és a pontos lövések ebben a hónapban az egész akciórovatot átitatják. Nincs ez másként az IGI második részével sem, mely ugyan nem lett akkora durranás, mint az alább ismertetésre kerülő Splinter Cell, de azért kellemes darab.

**36 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL**

A hónap és egyben kategóriájának legjobbja, a Tom Clancy nevével fémjelzett játékok talán eddigi legremekebbike, a taktikai akciójátékok új királya megérkezett...



**36 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL**

Egy ritka jól sikerült játék, melyben a remek történet, a kellemes irányítás és a gyönyörű grafika egyaránt jelen van.


## ELŐREJELZÉS

| | | |
|---|---|---|
| **AquaNox: Revelation** | 2003/03 | JoWooD |
| **Cold Zero** | 2003/03 | JoWooD |
| **Delta Force: Black Hawk Down** | 2003/03 | NovaLogic |
| **Indiana Jones (Emperor's Tomb)** | 2002/03 | Activision |
| **Metal Gear Solid 2: Substance** | 2003/03 | Konami |
| **Postal 2** | 2003/03 | Whiptail Interactive |
| **Tom Clancy's Raven Shield** | 2003/03 | Ubi Soft |
| **Vietcong** | 2002/03 | Take 2 Interactive |
| **BloodRayne** | 2003/04 | Vivendi |
| **Devastation** | 2003/04 | Vivendi |

## TOPLISTA

| | |
|---|---|
| **1. Half Life** | Sierra |
| **2. Star Wars: Jedi Outcast** | Activision |
| **3. Grand Theft Auto 3** | Take 2 Interactive |
| **4. No One Lives Forever 2** | Fox Interactive |
| **5. Return to C. Wolfenstein** | Activision |
| **6. Unreal Tournament 2003** | Infogrames |
| **7. Mafia** | Take 2 Interactive |
| **8. Splinter Cell** | Infogrames |
| **9. Hitman 2** | EIDOS Interactive |
| **10. Bf 1942: Road to Rome** | Electronic Arts |

UBI SOFT
RED STORM ENTERTAINMENT
WWW.RAVEN-SHIELD.COM
2003. MÁRCIUS

# RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

**Egy különleges riport a Rainbow Six sorozat legújabb és egyik legjobb tagjával**

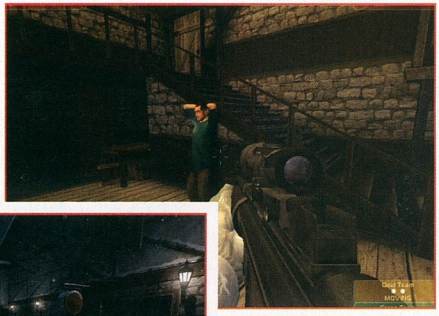
A februári téli napok egyikén ugyan nem a meleg köszöntött be hozzánk, de helyette a Raven Shield. Mivel a Rainbow Six sorozat a kedvenceim közé tartozik, ezért ennek is nagyon örültem. Rögtön beljebb invitáltam, és pár nap alatt kiszedtem belőle mindent, amit jelenlegi (bétás) állapotában el tudott mondani magáról. A következő két oldalon ezt olvashatjátok.

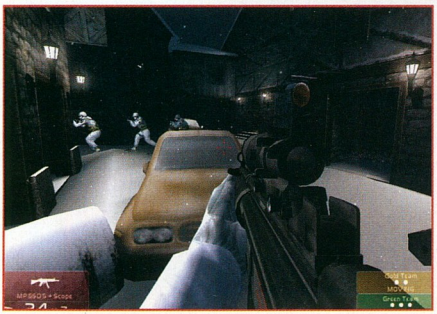
**PCG: Légy szíves beszélj egy kicsit magadról...**

RS: Az igazat megvallva a teljes nevem Rainbow Six 3: Raven Shield. Apukámat Tom Clancynek hívják, ő és a Red Storm Entertainment teremtette erre a világra még 1998-ban első testvéremet, akit csak simán Rainbow Six-nek hívtak. Azóta jelentősen bővült a család, és nagyon népszerű is lett. Mire én a világra jöttem, már nagyon nagyszámú rajongótáborral rendelkeztünk, és remélem, én sem okozok csalódást senkinek.

**PCG: Mi az, amiben különbözöl a többiektől?**

RS: A családon belül nagyon nagy különbség nincs, viszont számos apróság megváltozott. Amit külön kiemelnék, hogy kezelésem nagyon leegyszerűsödött, és akik nem kedvelik a bonyolultabb beállításaimat, azok akár pillanatok alatt is szórakozhatnak velem. De természetesen a másik oldalam is rendelkezésre áll, és bizony tudok nagyon komoly és bonyolult is lenni. Ez utóbbi esetben számos funkcióm áll partnerem rendelkezésére. Egyrészt részletes információval szolgálhatok az események hátteréről, másrészt a harcba küldött katonáim közül is válogathatunk, illetve felszerelhetjük őket minden jóval, ami jelenleg a modern hadviselés rendelkezésére áll. Ha mindez megvan, akkor jöhet a küldetés megtervezése olyan szinten, amit jelenleg csak én tudok felmutatni. Katonáink számára számos parancsom áll rendelkezésre, amik közül bármikor lehet válogatni. Lehetőség van terület megtisztítására, ajtók nyitására, csapatok összehangolására is. Nagyon szeretem megmutatni a harcmezőt is, amihez egy teljesen háromdimenziós ablakot használok. Persze ellenfeleim helyzetét még én sem ismerem, így erről nem tudok több információt nyújtani, mint ami az eligazításban benn-foglaltatik. Ennek ellenére ez a funkcióm biztosan számos rajongónk tetszését el fogja nyerni, hiszen nagyban megkönnyíti a terv-





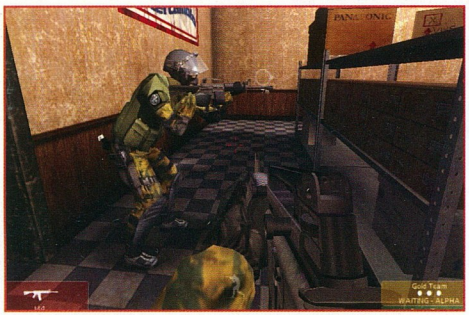
vezést és összehangolt munkánkat. Ha pedig csak a tervezést szereti valaki, az sem fog csalódni, hiszen kívánságra a közösen megtervezettek szerint járok el, és a székben hátradőlve akárki figyelemmel kísérheti az aktuális akciómat. Azok számára, akik nem nagyon jeleskednek a taktikai tervezésben, azoknak mindig fel tudok ajánlani egy használható tervet, amit akár tovább is lehet finomítani.

**PCG: Milyen ellenfelekről is van szó?**

RS: Ebben az egyben nem szűkölködtem sohasem, hiszen a világot mára már keresztül-kasul behálózzák a nemzetközi terroristaszervezetek. Egyiküket sem szeretem, így aztán van miből válogatni célpontokat. Azonban óva intek mindenkit attól, hogy a korábban megismert buta terroristákra gondoljon. Én csak és kizárólag a mind szellemileg, mint technikailag jól felkészített terroristák elleni harccal foglalkozom, a többit meghagyom a gyengébb képességű, távolabbi rokonaimnak. Aki velük száll szembe, az szintén legyen elhivatott és felkészült. Ehhez én is sok segítséget tudok nyújtani, hiszen katonáim is jól el vannak látva, és célzási, mozgási készségük jelentősen fejlődött az elmúlt évekhez képest is. Felszerelésük pedig általában túl is szárnyalja az ellenfelekét.

**PCG: Milyen felszerelések ezek pontosan?**

RS: Amint már említettem, modern terroristák ellen a modern hadviselés a helyénvaló. Ez lényegében annyit jelent, hogy a katonák el vannak látva egyrészt a legkorszerűbb fegyverekkel, másrészt a leghasznosabb kiegé-



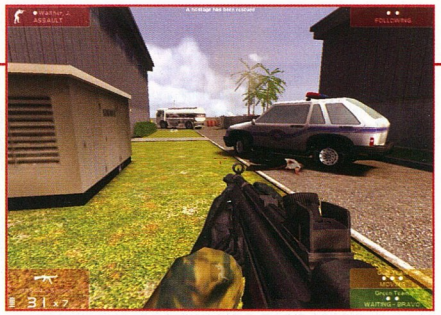
szítőkkel. A fegyverekből annyi van, hogy érdemes külön kategóriákba sorolnunk őket. Beszélhetünk géppisztolyokról (SMG), támadó kézifegyverekről (assault rifle), mesterlövészpuskákról (sniper rifles), kifejezetten közelharci puskákról (shotguns), vagy pisztolyokról és gránátokról is.
Összesen több mint ötvenfélét ismerek, melyek profi kezelését is elsajátítottam. Ezekből katonáim két darabot vihetnek magukkal, melyek közül az egyik az első négy kategóriából, míg a másik az utolsó kettőből kerülhet ki.
A fegyverekhez közvetlenül tartozó kiegészítők száma is jelentős. Megtalálhatók az extra tölténytárak, távcsövek, célzó berendezések, éjjellátók és hangtompítók is. Ami külön a kedvencem, hogy egyes fegyverek esetében az alkalmazott lőszerek tekintetében is tudok opciókat ajánlani: a közkedvelt full metal jacket golyók mellett hasznos lehet az üreges fejű változat is, mely a fedetlen testfelületeken fejti ki legnagyobb hatását.
Egyéb felszerelésnek különböző golyóálló mellényeket, szívritmus-érzékelőket és ezek zavaróit tudom ajánlani. Ezek szinte nélkülözhetetlenek abban az esetben, ha a terroristák helyéről egyáltalán nincs információnk.

**PCG: Hol szoktál harcolni?**

RS: Amint említettem, nemzetközi terrorizmus elleni harccal foglalkozom. Ennek megfelelően egyik földrész sem idegen tőlem, és bárhol, bármikor megjelenhetünk. London, Svájc, Dél-Amerika és az USA mind-mind más kihívást tartogat katonáim számára.
A sablonos terveket el lehet feledteni, minden küldetésben más és más módszert kell alkalmazni, valamint csapatunk összetételét is széles keretek között kell mozgatni. Az eltérő éghajlat, látási viszonyok, napszakok sem jelentenek problémát, azonban a más-más építkezési stílus, épületfelépítés nem könnyíti meg a feladatunkat.

**PCG: Milyen feladatok ezek pontosan?**

RS: Katonáim a mosogatáson kívül minden feladatra alkalmasak. Ezért be szoktam őket osztani csoportokba is. Valaki kifejezetten támadó alkatú, rájuk a nagyon jó célzó képesség és teherbírás jellemző, míg a többiek között megtaláljuk a mesterlövészeket, a lopakodás művészeit, vagy akár a robbanószerek szakembereit is. Így bármilyen feladatot elvállalunk, legyen az bankrablás megakadályozása, túszmentés ipari célpontok területéről, vagy akár utcai épületekből is, de pl. a maffiafőnökök elfogása sem áll repertoárunk utolsó helyén. A Rainbow Six mindig is a terroristaellenes harc zászlóvivőjének számított. Ez most sem lesz másképp. A feladatok széles skáláját talán csak a helyszínek változatossága szárnyalja túl.



**PCG: Beszéljünk a külsődről…**

RS: Na igen, ez az a dolog, ami teljesen ki tud akasztani *(szerencsére nem fizikailag – PCG)*. Ugyanis egy ilyen kaliberű szimulálás esetén senki ne várja el, hogy a rengeteg tudásom mellett még én leszek a legszebb is. Családom többi tagja sem éppen a szépségéről híres, és nem is ezért szeretik őket annyian. Bár az Unreális jelzővel is illethetnek, ez azonban semmiképpen jelenti azt, hogy a páréves divatnak megfelelő megjelenésem a mai kornak is megfelelne. Nem is az a baj, hogy nem lennének részletesen kidolgozva a vonalaim, vagy az összhatás nem lenne megfelelő, egyszerűen csak arról van szó, hogy van nálam szebb, és sokan csak ez alapján ítélnek meg. De nálam is igaz az a mondás, hogy ha jobban megismernek, akkor a felszínes külsőségek már nem fognak számítani.

**PCG: A hangod nagyon meggyőző…**

RS: Végre ismét olyasmiről beszélünk, amiben jó vagyok.
A hangom valóban szépen szól, bár a zenei jártasságom meglehetősen szerény, azonban ebben családunk egyik tagja sem jó. Ennek okait nagyon nem kell keresnünk, hiszen nyilvánvaló, hogy ilyen munka esetén az ellenfelek neszeit elnyomó muzsika nem lenne szerencsés. Ezt a hiányosságomat jól ellensúlyozzák azok a speciális effektusok, amiket szintén ismerek, és majdnem mindig használok is. Biztosíthatlak, hogy az illúziókeltés mestere vagyok.

**PCG: Ez most egy exkluzív beszélgetés volt, de mikor mutatkozol be a nyilvánosságnak is?**

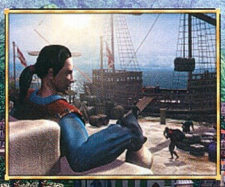
RS: A tervek szerint március 21-én találkozhatnak velem az érdeklődők az Öreg Kontinens egyes boltjaiban (imádok boltokba járni :-). Előtte pár napos bemutatkozásra az USA-ba utazom. Egyet megígérhetek: addigra még kicsit összekapom magam, és igyekszem kijavítani jelenlegi hibáimat is.

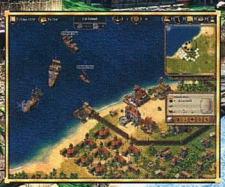
Amit még hozzá szeretnék fűzni ehhez a kis beszélgetéshez, hogy Raven Shield valószínűleg beváltja a hozzáfűzött reményeket. Én egy kellemes hetet töltöttem el vele, és nem okozott csalódást semmilyen szinten. A külsején nem ártana még csiszolni egy keveset, de amikor többen is egyszerre kapcsolatba kerülünk vele (gyk: multiplayer :-), akkor ez teljesen mellékes tényező lesz. Remélem, hamarosan Ti is nagyon sokat fogtok vele foglalkozni. Megérdemli.

*Ch00ler*

# Port Royale

## Arany, hatalom és kalózok





STRATEGY ASCARON LINE

CENEGA

© 2003 Cenega Hungary. Minden jog fenntartva

INFOGRAMES
SHINY ENTERTAINMENT
WWW.ENTERTHEMATRIXGAME.COM
2003. MÁJUS

# ENTER THE MATRIX

EXKLUZÍV

**Bár vannak, akik szerint a tudatlanság mennyei gyönyör, mi most mégis átnyújtjuk nektek azt a bizonyos piros kapszulát, és megpróbáljuk megmutatni, milyen mély a nyúl üregе. És bár jó négy éve azt is tudjuk, hogy nincs kanál, Mátrix 2 viszont lesz, és lesz játék is hozzá, nem is akármilyen...**

A filmek és a játékok összekapcsolódása napjainkra teljesen megszokott jelenséggé vált. Ha egy film sikeres, a kiadók versengenek a „bitjogokért", és igen szerencsésnek érezheti magát az, aki végül lecsaphat a zsíros falatra – hogy aztán sikeres lesz-e a téma játékként is, az végül rajta és kiszemelt fejlesztőcsapatán múlik, de egy-egy cím, és a mögötte álló rajongótábor azért képes még a gyengébb portékát is rentábilissá tenni.

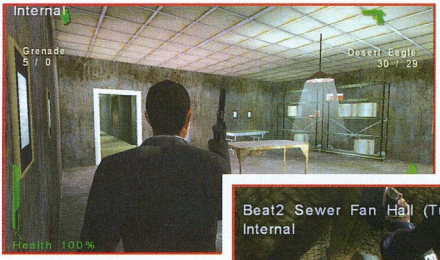
Ha kissé borongós lenne ez a felvezetés, bocsánat érte, de az utóbbi évek tapasztalatai kissé pesszimistává tettek e téren. Amikor meghallottam, hogy legszeretettebb filmemből játék készül, újfent megijedtem, ám mégis bíztam a Wachowski testvérek elhivatottságában, „szent őrültségében". Nos, ezúttal úgy tűnik, megtörik az átok, és egy igazán emlékezetes alkotással leszünk gazdagabbak alig két hónap múlva, május 15-én.

Az már ugye eleve gyanús, ha egy játék esetében atompontos kiadási dátumról beszél valaki, de ezúttal nem kell aggódnunk fél éves csúszások miatt: a játék ugyanis a Mátrix: Reloaded premierjének napján kerül az üzletekbe, nem véletlenül – pontosan azért, ami miatt a fenti bizakodó kijelentést is tettem: mivel az Enter The Matrix és a Reloaded szerves egységet alkot – és hogy mennyire, az remélem, a cikk végére kiderül.

### A FILM ÉS A JÁTÉK

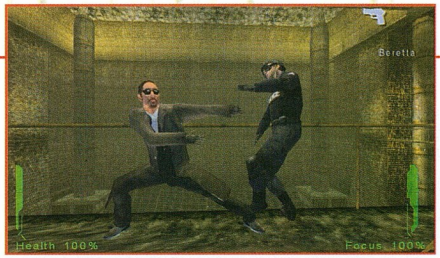
A két zseniális fiatalember már korábban kijelentette, hogy a Mátrix-univerzumot saját elképzeléseik szerint maguk akarják kialakítani, megformálni, kitölteni. Ennek része a főtémánkban említett Animatrix, és jelen cikkünk tárgya is. Nemcsak komplett forgatókönyvet írtak a játékhoz, de a Reloaded felvételeinek készítése alatt hozzáforgattak egyórányi extra anyagot is! Talán meglepi (lehet, hogy el is szomorítja) a rajongókat, hogy az ETM főhőse nem Neo és Trinity, hanem három új karakter, melyből kettő játszható: Niobe és Ghost. Niobe a Logos, a lázadók serege, vagyis a zioni flotta legkisebb és egyben leggyorsabb légpárnásának kapitánya, aki két dologban emelkedik ki: fantasztikusan jó pusztakezes harcos, de még ennél is ügyesebb egy kormány mögött ülve, legyen az egy autó a mátrixban, vagy a való világban hajóját terelgetve. Ghost az elsőtiszt a Logos fedélzetén, a keleti harcművészetek tudományának és filozófiájának két lábon járó példázata. A hajón spirituális jelenléte meghatározó, ám ha akcióra kerül sor, mind testével, mind a tűzfegyverekkel – mint művészete kiegészítőivel – mesteri módon bánik. A harmadik szereplő, Sparks a Logos „tankja", azaz operátora, aki főhőseinkkel a kapcsolatot tartja, és persze ellátja őket a szükséges információkkal és felszerelléssel.

Mielőtt azonban belemerülnénk a játék részleteibe, tisztázzuk: mit is jelent az, hogy a játék és a film egységet alkot. Lesznek a filmben olyan jelenetek, amikor Niobe és csapata eltűnik, mondván, hogy van egy kis dolguk, vagy megjelennek, valami „sűrű akció-



### FILMEK ÉS JÁTÉKOK

A cikkben emlegetett „összenövést" a filmek és játékok között érdemes egy pár érdekes adattal megtámogatni. A 2002-es pénzügyi évben a játékipar bevétele 10,3 milliárd dollárt tett ki, jórészt a szoftvereknek köszönhetően, a hardverértékesítés ebben a számban elenyésző. A hollywoodi box office jelentések, vagyis a filmek összbevétele 9,4 milliárd dollárra tehető. Jól jelzi a felfokozott érdeklődést a világ jelenleg első számú videojáték-kiadója, az Electronic Arts azon bejelentése, miszerint a cég Los Angelesben egy új nagy „hubot" épít, ahol 300 új munkatársat kívánnak foglalkoztatni – olyan kreatív tehetségeket, akiknek mozis hátterük van. A cél egyértelműen a készülő hollywoodi szuperprodukciók játékátiratainak elkészítése. És még két érdekesség: a jelenlegi akciófilm-üdvöske, Vin Diesel is bejelentette, hogy saját játékstúdiót alapít, míg az USA egyik legnépszerűbb focistája, Cobi Jones a G4 kábeltelevíziónban egy speciális videojáték show házigazdája. Mindez jól jelzi, hogy valami nagyon elindult...




ról" visszatérve. Ezek a történések nyilván a film egészére nézve nem fontosak, sőt felhígítanák a sztorit – ám egy játékba nagyon is jól illenek. Amikor tehát a csapat belép az adott jelenetben, megjelenik a monitorodon, és lejátszhatod velük a mellékakciót, kiegészítve ezzel a film nyújtotta élményt, teljessé téve a Reloaded egészét.

A játék elkészítésére egy régi jó, megbízható cég vállalkozott, a Dave Perry vezette Shiny. Jól mutatja a projekt életképességét, hogy az Infogrames, amely nem szokott meggondolatlan lépéseket tenni, ahelyett, hogy kiadási szerződést kötött volna a fejlesztőkkel, inkább 47 millió dollárért tavaly áprilisban megvette, vagy fogalmazzunk szebben: saját családja részévé tette a jó nevű csapatot, akik akkor már egy éve dolgoztak a játékon – ez a kiadó részéről komoly bizalmat jelent, és a sikerbe vetett hitet jelzi.
A Shiny egyébként olyan munkákat tett le eddig az asztalra, mint az Earthworm Jim, az MDK, a Messiah vagy a Sacrifice. Amikor nekiálltak a fejlesztésnek, végeztek egy kis közvélemény-kutatást, mit szeretne egy rajongó egy Mátix-játékban viszontlátni.
A lista tekintélyes volt, ám kiderült, a Wachowski fivérek részletes forgatókönyve minden pontot tartalmaz, sőt túl is lép azokon, köszönhetően annak, hogy a srácok maguk is nagy videojáték-rajongók. Amikor Perrynek felvázolták az elképzeléseket, maga is megrettent a munka nagyságától, de a két író-rendező a produkción belül felállított egy interaktív teamet, akik a Shiny szolgálatában álltak egész idő alatt.

Amikor 2001-ben elkezdték az új részeket forgatni Ausztráliában és Kaliforniában, a játékban is szereplő Jada Pinkett Smith (Niobe) a forgatókönyv mellé még egyet kapott, a játékét, és persze a Ghostot megszemélyesítő Anthony Wong is be lett dobva a mélyvízbe, részt kellett vennie a kemény küzdősport-kiképzéseken, edzéseken. Wachowskiék párhuzamosan forgatták az „igazi" és a játékbeli filme(ke)t, és a végén több terrabájtnyi (!) tömörítetlen anyagot nyújtottak át Perryéknek, akik ezalatt 25 ezer fényképsorozatot készítettek a szereplőkről, és leszkennelték őket a filmben szereplő összes jelmezükben.
Emellé jött a díszletek a filmben szereplő valós épületek, valamint a környezet aprólékos lefényképezése is – ezekből aztán elkészítették a 3D-s modelleket, természetesen a referenciafotókat használva textúrának is. Épp ezért lesz a játékban ténylegesen az az érzésünk, hogy a filmet folytatjuk tovább, ettől válik egységessé, olvad egymásba a film és a játék.

### A látvány és a játékmenet

Ahogy a Mátrix-univerzum egyik védjegyének mondhatjuk a látványos harcjeleneteket, úgy tekinthetjük alapnak a mai akciójátékokban a mo-cap technikát – ám az ETM ebben is továbblép.
A 4000 motion capture jelenetben több mint ezer keleti harcművészeti mozdulatot (ütés, rúgás, blokkolás, ugrás, stb.) rögzítettek az eredeti színészek (és hű társuk, a drótkötél) segítségével – a koreográfiát természetesen maga Yuen Wo Ping készítette, sőt, az ellenfelek is mind a mester hongkongi akciócsapatának tagjai, azaz ezúttal valódi harcművészetet láthatunk és játszhatunk. Ez persze a szereplőkön kívül a fejlesztőket is komoly munkára késztette, hiszen fel kellett készíteni a játék motorját minderre, és ez egyáltalán nem volt megszokott feladat, de a végeredmény a hírek és ígéretek szerint (és az eddig látott nyúlfarknyi részletek alapján is) igencsak impresszívre sikeredett.

A 3D-s motor maga egy vadonatúj fejlesztés, amelyről nem sokat tudni egyelőre. Az biztos, hogy valami igen izmos darabra kell felkészülnünk, hiszen Dave Perry leírt egy jelenetet, melyben 1300 őrszem lohol a hajód után egy szűk alagútban, míg pár megfelelő rakéta rendet nem vág közöttük, ami nem kispálya. A hírek szerint a PC-s verzió sikeredett a leglátványosabbra – ez nem kis büszkeséggel tölthet el minket, persze ezt, gondolom, az izmosabb vasak tulajai fogják majd igazán kiélvezni, de meglátjuk.
A kiadó rendelkezésünkre bocsátott egy exkluzív képanyagot, melyben a látvány elég meggyőzőnek mutatkozik, mind a 3D Studio Maxban renderelt karakterek, fegyverek és járművek,

### HOMO LUDENS

A cikkben már említettem, hogy a Wachowski testvérek maguk is kedvelik a videojátékokat (Larry például büszke PS2 tulaj), de egy interjúból kiderült, hogy a játékban szereplő mindhárom színész is szívesen tölti az idejét monitorok előtt. Jada Pinkett Smith például nagy Resident Evil rajongó, míg Anthony Whong régebbi arcade játékokat említett, mint a Terminator: Judgment Day és az Alien 3: The Gun. Larry Hulme (Sparks) így nyilatkozott: *„IMÁDOM a Grand Theft Auto-t! Viccelsz velem? Annyiszor játszottam már vele, hogy néha úgy érzem, én vagyok Liberty City *** polgármestere... isteni játék!"* Emberek, imádom Larry Hulme-t . (A három csillag helyének kitöltését megfelelő jelzővel fantáziátokra bízom...) Whong egyébként külön megtiszteltetésnek vette szerepét és azt, hogy Wo Ping mesterrel dolgozhatott, azt mondta, hogy ennek később használ is veheti majd az életben, például ha egy étteremben rágós steaket kap...

**TITKOK TITKA**

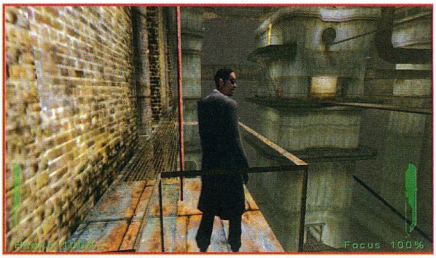
Elképesztő biztonsági intézkedéseket vezetett be a Warner annak megakadályozására, hogy idő előtt bármi is kiszivárogjon akár a készülő filmekből, akár a játékból. Mindenki személyre szabott forgatókönyvet kapott, amelyből ha egyetlen oldal is nyilvánosságra kerül, rögtön kiderült volna, ki a „bűnös". Wong elmondta, hogy reggel, amikor bepakolt táskájába, a sorrend ez volt: forgatókönyv, pénztárca, útlevél. Hulme szokott stílusában pedig ennyit mondott a témáról: *„Ezek a fickók a Warnernél nem vicceltek! Ha elvesztettem volna a forgatókönyvet, biztos megölnek. Egész csapatnyi bérgyilkos várakozott a díszletek mögött, késeiket fenve, várva, hogy valamelyik balek színész elhagyja a könyvét. Ha csak odasúgtad valakinek, hogy 'Nem láttad a könyvem?', azonnal megjelent 8 fickó, a csuklójukba suttogva: 'Egy forgatókönyv eltűnt. Egy forgatókönyv eltűnt.' "*

mind a Shiny saját, Edward nevű pályatervező programja segítségével megjelenített környezeti „fotók" (némelyik tényleg olyan, de ehhez azért manapság kezdünk hozzászokni…). Ezek meglehetősen változatos helyszíneket mutatnak be, például egy teherszállító repülőgép fedélzetét, egy erőművet, csatornarendszert, egy felállványozott felhőkarcolót kívülbelül, egy kínai teaházat vagy egy Zen-kertet.

Térjünk rá a játékmenet taglalására, ez ugyanis ismét elég érdekes. Új játék indításakor választanunk kell a két játszható főhős közül – ez még nem olyan nagy nóvum. Ám az már izgalmasabb, hogy ez alaposan befolyásolja a továbbiakat, hiszen a két eltérő jellemű figurának más-más feladatai lesznek a küldetések alatt, így aki a játékot a maga mélységében és teljességében látni szeretné, minimum kétszer kell végigmennie azt – és mivel lesznek olyan pontok, amelyet az adott karakterrel többféle módon is megoldhatsz, állandó vesszőparipánk, az újrajátszási érték biztatóan magasnak ígérkezik. Az említett exkluzív csomagban találtunk egy erre vonatkozó részt, mely szerint karakterünk egy irodaépületben, a biztonsági őrök által üldözötten egy ablakot kitörve ugrik le az utcára, de ez a megoldás, mint a mellékelt magyarázatból kitűnik, opcionális lesz. Egyébként ez az anyag egy storyboard része – filmforgatásoknál kötelezően rajzolnak ilyen „képregényeket", amelyek az adott film kulcsjeleneteit ábrázolják, ám a fótémában is említettem, hogy Wachowskiék már az első filmhez egy több ezer oldalas, részletes könyvet rajzoltattak. Mint ebből az említett anyagból kiderül, ehhez a játékhoz is született egy ilyen: mielőtt a fejlesztők egyetlen pixelt is képernyőre vittek volna, a játék összes mozzanatáról részletes, kézzel rajzolt forgatókönyv készült. Hogy nagyjából milyen akciókra kell felkészülnünk, az viszont egy látványos sajtófogadáson derült ki, melyen bemutatták a második és harmadik részt, az Animatrixot, és jelen cikk tárgyát, három küldetés erejéig.

Az első rögtön a nyitómisszió volt, melyben hőseink egy kastély titkait igyekeznek felderíteni. Niobe a padlásról indul, ahol hamarosan szoros kapcsolatba kerül jó adag vámpírral, akik

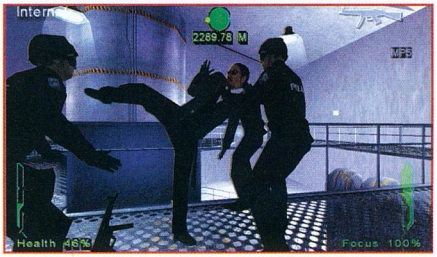
szenvedését természetesen a szívükön átszúrt facövekkel kell megváltania. A „fatáncot" látványos koreográfia és mozgássorok teszik izgalmassá, a pálya végén pedig a régi stílus íratlan szabályai szerint jöhet a „boss", a fő vérszopó. Ezalatt Ghost az előcsarnokból nyomul előre, akit látványos zárótűz fogad, így itt a fegyvereké lesz a főszerep. Egyébként nem hiába emlegettem a régi stílust, itt ugyanis a hírek szerint valóban az „oldiesgoldies" verekedős játékokhoz hasonlatos akciókra, és az ehhez tartozó változatos kombókra számíthatunk. (Azt persze ne feledjük, hogy a játék egyszerre jelenik meg az összes létező platformra, és a konzolokon ez a stílus otthon van, csak a PC-ről halt ki sajnálatos módon.) Lehetőségünk lesz ellenfeleinket lefegyverezni, és azon nyomban használatba is venni új barátunkat (ahogy Neo és Trinity tette ezt az első filmben, például a híres előcsarnok-jelenetben, vagy ez után az irodaház tetején). Emellé persze, kissé ellensúlyozandó a heves akciókat, társulnak lopakodós részek is, amolyan MGS stílusban,




falnak lapulva, kikémlelve a sarkok mögül. Természetesen mindehhez megfelelő zenei aláfestés és hanghatások társulnak, hiszen az audiostáb megegyezik a filmbelivel (Don Davis és csapata), ugyanazok a dalok, muzsikák hangzanak el itt, mint ott, néhány új, a játékhoz illő darabbal – nem véletlen, hogy a hivatalos trailerek alatt is a Rage Against The Machine ma már szintén a Mátrixhoz „nőtt" száma, a szimbolikusnak is tekinthető „Wake Up" szól.

Ha már a látványos harcokat a Mátrix védjegyeként aposztrofáltam, azt azért tegyük hozzá: az elsődleges védjegy természetesen a „Bullet Time" technika, amely megszületése óta már seregnyi filmben és játékban látható és élvezhető, ám ezúttal végre autentikus környezetében próbálhatjuk ki. Az ETM-ben „focus" néven szerepel, ami persze nem véletlen – emlékezzünk az első film elejére, amikor Morpheus azt mondja: „You have to focus, Trinity!", azaz „Koncentrálj, Trinity!" Eme összpontosítás alatt lelassul az idő, és hőseink különleges mozdulatokra lesznek képesek, mint amilyen a falon futás vagy a speciális kombók. Mint a Max Payne esetében, ez is csak limitált ideig működik, ám fejleszthető. A játék elején a „fókuszmérő" egyharmadon áll, amit a főellenségek leküzdésével feljebb tornászhatunk, és ezzel együtt újabb látványos mozdulatsorokra tehetünk szert. A „kezeslábas" akciók a játék hetven százalékát teszik ki, a fennmaradó részen egyenlő arányban osztozik két, eltérő stílusú járművezetéses móka.

Az első 15% amolyan GTA3-féle városi autóvezetés, természetesen nem turistacélzattal. Az említett sajtóvetítésen bemutatott pályán például hőseinknek el kell érniük egy, a térképen megjelölt helyre, persze a zsaruk által intenzív módon üldözve. Niobe vezet, az ablakon kilógó Ghost pedig lövi az ellenséget, így ez a pálya megint csak kétféle élményt és izgalmat kínál attól függően, mi éppen melyik karakter bőrébe bújtunk. Ezen a pályán egyébként a fő bonyodalom akkor következik be, amikor autónk elér egy felvonóhidat, és hőseinknek két teljes percig tartaniuk kell magukat, míg szabaddá válik az út – nem semmi móka lesz, az egyszer biztos…




A második 15% egy Descent-féle akció a fürge légpárnás, a Logos kormánya mögött – a vetítésen pont azt a bizonyos, fent említett üldözéses jelenetet mutatták be, amikor ezernyi őrszem zúg a hajó nyomában. Mivel ez Niobe feladata, elképzelhető, hogy ezt csak akkor élvezhetjük, ha őt választjuk karakterünknek, ezalatt Ghost majd másféle feladatot kap.

Mindezeken felül még egy izgalmas és érdekes „játék a játékban" is vár ránk – egy laptop segítségével saját magunk „hekkelhetünk be" a mátrixba. Ez a régi szöveges kalandjátékokat idézi, ahol rengeteg bónusz vár ránk – például mielőtt a reptérre mennél, bepakolhatsz oda pár fegyvert („Guns. Lot of guns.") szükség esetére, vagy új harcstílusokat tölthetsz le magad magadnak magadba („I know kung fu!"). Sőt, titkos üzenetek is várnak rád a szereplőktől – az biztos, hogy még Trinityvel is beszélgethetsz, de jól informált források szerint a hangstúdióban megfordult Kenau Reeves (Neo), Lawrence Fishburne (Morpheus), Hugo Weaving (Smith ügynök), sőt az új rész egyik sztárja, Monica Bellucci (Persephone) is... Perry elmondta, hogy egy külön csapat dolgozott az AI megfelelő kivitelezésén, azaz állítólag bármit

## A SZEREPLŐK

Jada Pinkett Smith volt az első kiszemelt Trinity szerepére olyannyira, hogy két hetet le is nyomott az első film forgatását megelőző négy hónapos harcművészeti kiképzésből. (Érdekességképpen: Neo-t férje, Will Smith játszotta volna, ám ő a Vadiúj vadnyugat forgatása miatt elállt ettől, ezután szóba került még Ewan McGregor neve is a szerepre. Az afroamerikai főszereplő páros miatt egyébként Morpheust fehér színész alakította volna, erre a szerepre Val Kilmer neve merült fel először.) A '71-es születésű hölgy előző filmje az Ali volt (ebben szintén férjével játszott), előtte láthattuk például a Sikoly 2-ben, vagy a Bölcsek kövére Eddy Murphy oldalán. Lachy Hulme szintén 1971-ben született Melbourne-ben, ausztrál filmekben játszott kisebb szerepeket, ez lesz az első igazi nagy debütálása. Az interjúkból kiderült, hogy igen jó humorú emberkéről van szó, talán nem véletlen ez, hiszen április elsején látta meg a napvilágot…

### EGY KIS ZENE

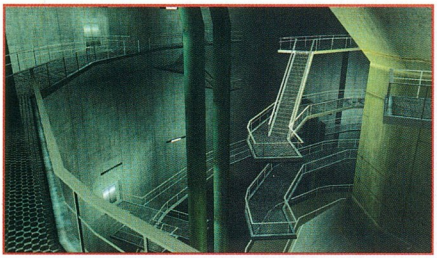
Kis adalék a főtémában említett szimbólumrendszerhez, és ahhoz, hogy micsoda kreatív emberkék dolgoztak a Mátrix stábjában. A filmek (és a játék) zeneszerzője Don Davis. A híres dozsójelenetben egy három részből álló zenét hallunk, melynek címe "Bow Whisk Orchestra". Ez ázsiai hangszerek taktusaiból, a Lunatic Calm "Leave You Far Behind" című számából és Davis saját, "Switch Or Break Show" című szerzeményéből lett összemixelve. Mind a "Bow Whisk Orchestra", mind a "Switch Or Break Show" a "Wachowski Brothers" anagrammái. Amikor az Orákulumnál tett látogatás után Morpheusék visszatérnek az épületbe, a „Threat Mix" című számot halljuk, amikor pedig nem sokkal később Morpheus és Smith ügynök csatája alatt az "Exit Mr. Hat" című szám szól. Ez utóbbi két cím a „The Matrix" anagrammája. Bravó, Mr. Davis!

begépelhetsz, és arra korrekt és helyes választ fogsz kapni. Erre valóban kíváncsi leszek, de akárhogy is, ez megint csak jó mókának tűnik – a fejlesztők ehhez még hozzátették, hogy akinek ez nem tetszik, az ki is hagyhatja majd, ez valóban amolyan „extra szolgáltatás", melyben az emlegetett jóságokon kívül háttér-információkat is szerezhetünk a szereplőkről, a helyszínekről és a sztoriról.

Wachowskiék egyébként is rengeteg „ajándékot" zsúfoltak be a játékba annak, aki gondosan és kellő odafigyeléssel játssza végig azt. (Épp ezért a játékidőt 10-50 órában jelölték meg – előbbi a rohanóknak, utóbbi az alaposoknak... ezt persze kapásból szorozd be kettővel a két főszereplő szulát...). Ez egy direkt példa volt, de lesznek sokkal kevésbé látványos vagy egyértelmű mellékvágányok is, így a srácok kérésére (akik valóban féltek attól, hogy a játékosok fontos vagy látványos részeket hagynak ki) Perryék beépítettek egy mechanizmust, amely figyelmeztet minket, ha valamit kihagytunk volna.

Essék szó a film és a játék „hardvereiről" is, azaz a járművekről és a fegyverekről – biztos feltűnt nektek, hogy rengetegszer kerültek szóba a cikkben, és ez nem véletlen. Nem egyszerűen arról van szó, hogy egy akció- és/vagy autósjátéknak kötelező elemei ezek. Az első infók, amik kiszivárogtak a két készülő filmről, látványos harcjelenetekről és még ennél is látványosabb autós és motoros üldözésekről szóltak, utóbbiakat emlékezetesnek, sőt sok helyen forradalminak aposztrofálták – John Gaeta, a „Bullet Time" megvalósítója szerint a híressé vált technika csak felkészülés volt ezen jelenetekre... (Melyek kedvéért „mellesleg" San Francisco mellett felépítettek egy közel két km hosszú, 2x3 sávos autópályaszakaszt!). Ama ominózus exkluzív anyagban a járművek sorában igazi csemegékre bukkantunk. Az első filmben látott járgányok, például az ügynökök fekete és a rendőrök hagyományos fekete-fehér Caprice Classic-ja, vagy a Lincoln Continental (egy ilyen „csatahajóval" mentek Morpheusék az Orákulumhoz) mellett feltűnt egy gyönyörű bordó Cadillac Coupe DeVille és egy Pontiac Firebird is (nyamm!). Ezen kívül láttunk pár GMC haszonjárművet is – mentőautó, páncélozott furgon, betonkeverő, üzemanyag-szállító, a SWAT Yukon XL típusú készenléti kombija, sőt egy reptéri lépcsős autó és egy Sierra 3500HD „lopóautó" is. Azt, hogy ezekből mennyit vezethetnek karaktereink, és mennyi lesz a „díszlet", azaz a minket üldöző

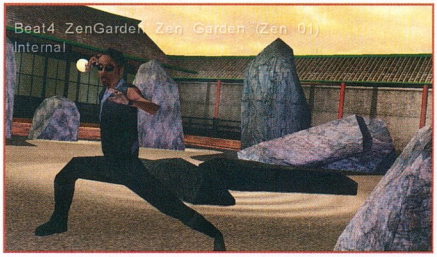
miatt.) Például amikor hősödnek meg kell látogatnia az Orákulumot, előtte egy alkalmassági teszten kell átmenned – ha nem sikerül, semmi gond, a játék megy tovább a maga útján, csak éppen soha nem fogod megtudni, mi történt volna abban a küldetésben (mintha lenyelted volna a kék kap-



vagy a városi forgalomhoz tartozó és őrült száguldásunkat lépten-nyomon akadályozó gép, azt nem tudni, de azért az összkép bíztató.

A másik nagyobb anyag a fegyvereket mutatja be. Géppisztolyok, puskák, mesterlövész készségek mellett pisztolyok széles választékát találjuk, legtöbbjük ismerős lesz már az első filmből is (meg persze fegyverőrülteknek a való világból is, hiszen mind létező modell), ám most a többiekkel együtt főszerepet kapnak. Hogy mennyire, azt az is mutatja, hogy a két új mozifilmhez leszerződtették Hollywood elsőszámú fegyverszakértőjét, Robert „Rock" Galottit is. A jó pár éles helyzetet megélt hivatásos katona tapasztalatait olyan filmek szakértőjeként kamatoztatta eddig, mint: A szakasz, Született július 4-én, Forrest Gump, Rés a pajzson, Ál/Arc, Csillagközi invázió (Starship Troopers), 8MM, Mission: Impossible II, Vanília égbolt, A fegyverek szava (Windtalkers). Galotti a kezdetektől együttműködött a fejlesztőkkel, ellenőrizte a fegyverek külső megjelenését és megfelelő, valósághű működését a játékban, tanácsokat adott a grafikusoknak, hogyan tartsák, használják a szereplők a lőszerszámokat, és hogyan mozogjanak velük, valamint felügyelte a motion capture felvételeket is.

Ezt a meglehetősen izgalmas, sokféle játékstílust idéző finomságot látványos díszítések teszik még gusztusosabbá: a játék motorjával hajtott, és a mo-cap által igazán élővé varázsolt átvezető mozik, a már emlegetett egy órányi, több részre szabdalt igazi mozifilm, melyet a Reloaded forgatása alatt készített a stáb, és az Animatrixből kiemelt, a játék sztorijához illesztett és írt FMV (full-motion video) képsorok. (Ez utóbbihoz csak annyit, hogy bár bíztam a Final Fantasy mozi készítőiben, a főtémában említett




Final Fight of the Osiris kis, netről letöltött, a játékban is szereplő részlete láttán dobtam egy hátast – elképesztő a látvány!) Jómagam már csak ezekért is meg fogom vásárolni a portékát, nem szívesen hagynék ki egyetlen képkockát sem a sorozatból, már-már azt kell mondanom, minderre a játék már csak a ráadás…

### Az utazás vége – az út kezdete

Május 15-e tehát igen fontos dátumnak ígérkezik. Az biztos, hogy történelmet fog írni az ETM, hiszen mozifilm és játék ilyen szoros kapcsolatára eddig még nemigen volt példa. Hogy maga a játék mennyire lesz forradalmi, az persze más kérdés. Ez elsősorban a technikai megvalósításon múlik, hiszen a cikkben felsorolt különféle műfajok, stílusok önmagukban kedveltek, ha tehát összeöntjük őket, az összhatás akár kedvező is lehet, a körítés pedig, mint fent írtam, alaposan meg fogja dobni az egészet. A rajongók, és mindazok, akit érdekel a Mátrix háttere, egésze, rejtett összefüggései, mindenképp meg fogják vásárolni, a magam részéről buzdítom is őket erre. Akik egy jó, izgalmas és látványos akciójátékra vágynak, azoknak is érdemes lesz vetni a stuffra egy pillantást – és ha a képi megvalósítás olyan lesz, mint amit egy mai játéktól elvárunk, nekik se lehet majd egy rossz szavuk sem. Ez utóbbi tekintetében bízom a Shiny tapasztalatában, akik eddigi munkáikkal elnyerték már sokunk szimpátiáját. Az ETM mindenképp egy olyan játéknak ígérkezik, melynek segítségével pár órára elmenekülhetünk a valóság sivatagából egy olyan világba, amelyet magunk alakíthatunk, ahol sorsunk saját kezünkben van – amelyet Neo az első rész végén megígért: „Egy világot szabályok, ellenőrzés, határok és korlátok nélkül. Egy világot, melyben mindenki lehetséges."

**A NEVEK**

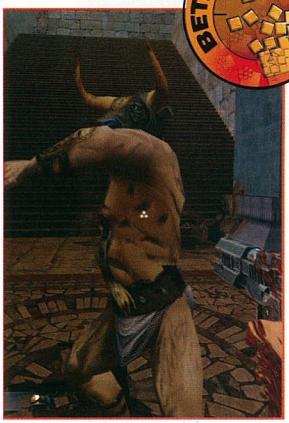
**Niobé a görög mitológiában Amphión thébai király felesége. Házasságát bőséges gyerekáldás kísérte (forrásonként változó, 6, 7 vagy 10 leányt és ugyananyi fiút tulajdonítanak neki). Ezzel kérkedett Létó előtt, aki csak két gyermeket szült: Artemiszt és Apollót, ezért az isteni testvérpár lenyilazta Niobé összes gyermekét. Az anya halottait látva kővé vált. Ez azért elég baljóslatúan hangzik a filmre nézve, meglátjuk, mi lesz a filmben és a játékban Niobe sorsa. Hajója, a Logos, mint a főtémában is írtam, az antik filozófiában jelenik meg, Hérakleitosznál ez a dolgok összességét jelenti – ahhoz, hogy az ember megfelelően alakíthassa életét, ismernie és értenie kell a sok, különálló részből felépülő egységet, a „közös nyelvet", a logoszt.**

*Kredenc*

UBI SOFT
SABER INTERACTIVE
WWW.SABER3D.COM
2003. JÚNIUS

# WILL ROCK

BETA TESZT



Hamarosan a te véred is a pisztolyomra fröccsen, Mino

**Az Amerikában székelő Saber Interactive játéka akár egy szakácskönyv receptjén is alapulhatna: végy egy kis ötletet innen, adj hozzá egy kis ötletet onnan, majd mindezt gyúrd össze egy masszává...**

Az Ubi Soft által nemrégiben hozzánk vágott Rayman 3 béta kapcsán kezdtem el kutakodni egy kicsit a cég múltjában, jelenjében és jövőjében – mely igen sok érdekességgel szolgált számomra. Annál is inkább, mivel a jövőről ugye még kézzelfogható eredményeink nincsenek – csak a cég által előre kiadott irányelvek –, de azokban aztán vannak nagyra törő tervek rendesen. A '86-ban alapított fejlesztőcéget 5 testvérpár alkotta, s az évek során elért növekedést a '96-os bombasiker Rayman szinte megtöbbszörözte. A mára 21 országban jelenlévő, 1800 alkalmazottat foglalkoztató kiadóriás nem kisebb célt tűzött ki maga elé, minthogy 2 éven belül a világ 5 vezető kiadóvállalata között lesz. Ennek tükrében már most is tapasztalhatunk intenzív lépéseket, egyre-másra karolják fel a kisebb – vagy független –fejlesztőcégek aktuális munkáit, hogy ezeket szétterítve megfelelő piaci részesedésre tegyenek szert. Minél nagyobb szelet a tortából, annál több nullát tartalmazó banki számlaegyenleg – és a pénz mindenre rányomja bélyegét. A világ már csak erről szól, mi meg okosan bólogatunk hozzá, miközben szürcsöljük a kólát, és esszük a hamburgert...

No, de a cikk nem erről kell, hogy szóljon, így gyorsan vissza is kanyarodnék az USA-ban székelő Saber Interactive-hoz, akik jó másfél éve kezdték el fejleszteni aktuális témánk címszereplőjét: a Will Rockot. A parányi csapat elsősorban játékokba építhető technológiai megoldások kifejlesztésén dolgozott, amíg egy napon elő nem álltak az ötlettel, hogy ezt bizony akár saját maguk is hasznosítani tudnák, és komplett játékötlet kidolgozásába kezdtek. A Will Rock néven elénk tárt víziót pedig a kiadónak hála most már személyesen is górcső alá vehetjük, s így egyfajta konkrétabb véleményt alkothatunk róla a megjelenés előtt. Annyit még érdemes tudnunk, hogy az előzetes várakozásoknak megfelelően azzal a felkiáltással kaptam meg az anyagot a szerkesztőnktől, hogy a „Serious Sam tetszett, ugye?!" Mivel válaszom igenleges volt, boldogan rohantam hazáig, hogy feltelepíthessem az 1 CD-nyi anyagot.

Szóval előítéleteim teljében izgultam végig a 20 perc körüli telepítési procedúrát, hogy vajon visszaszta tudják-e adni a horvát illetőségű Croteam munkájának felejthetetlen hangulatát, hogy vajon grafikában és hangulatban tudnak-e egyaránt akkorát robbantani, mint európai fejlesztőtársaik. A reményeim persze szkeptikusak voltak, de némileg bíztatóak – így amolyan se mellette, se ellene hozzáállással böktem rá a játékot indító ikonra. A bejelentkező céglogók után egyből a főmenübe kerültem, ahol már a zenei aláfestésnek köszönhetően kezdtem reménykedni egy megfelelő folytatásban. A kristálytiszta, megszólaló dallamos rockzene egy csapásra kedvet varázsolt a játékhoz, s így még a beállítások menüben eszközölt szösszmötöléseim alatt is kajánul vigyorogtam a monitorra. Ez tetszik. Ez jó – mormogtam magamban, miközben toltam fel az árnyékolás, textúrarészletesség és egyéb huncutságok potmétereit. Majd mivel Multiplayert még nehezen tudtam volna tesztelni, kiválasztottam az egyszemélyes megmérettetést – és elkezdődött a játék... Ez egy hangulatos bevezető mozi formájában történt meg, ahogyan a Max Payne-ben vagy a Freedom Force-ban is láttuk már, egy képregényforma rajzstílussal, és igazán helyénvaló narrációval. A döbbenetesen magával ragadó kivitelezést elősegítendő zenei aláfestéssel kezdtem komolyan bizakodóra venni a hangulatomat a játékkal kapcsolatban, s mire végére ért a közel 3 perces felvezető animáció, már úgy tekintettem a játékra, mint a közelgő időszak etalonjára. Sajnos, mint utólag kiderült, hiába – no de erről majd a megfelelő helyen és időben, most azonban történet!

Willford Rockwell bőrébe bújhatunk ebben a jelenkorban játszódó FPS-ben, mely mégis visszanyúlik az ókori görög mitológiához, egészen pontosan a zeuszi korszak kellős közepéhez, hiszen egy régészeti csoporttal tartva – mint fényképész – szörnyű titkokra deríthetünk fényt. Egy ősi erő felszabadítását lehetővé tevő varázsigére bukkanunk, aminek elmormolásával beláthatatlan következményekkel kell számolnunk, így amíg egy terroristacsoport rá nem veszi szeretett főnökünket erre, addig biztonságban tudhatjuk magunkat. De mivel ez az esemény bekövetkezik – s a vezető lányát elrabolják, a promé-

### WILL ROCK, A JÁTÉKOSBARÁT

A cikkben nem volt helyem említeni, hogy a játék közben főhősünk Duke Nukemet megszégyenítő kommentárjaival próbálja fokozni a hangulatot (szinte ugyanaz az orgánum, és a csipkedősre sikeredett megjegyzések is olyan ismerősek "valahonnan"), és hogy további kedvében járjanak a játékosoknak, a készítők már most elárulták, hogy a megjelenés után szabadjára bocsátják a játék pályakészítő moduljait. Ezek után tehát már tényleg semmi nem állhat útjukba a bősz Will Rock játékosoknak, hogy multiba, vagy akár teljesen új MOD csomagokat gyártsanak egymás számára.

teuszi erők belénk költöznek, s erőnk teljében bebarangolhatjuk az egész Olümposzt a gaz emberrablók és kincsvadászok után kutatva. A játék ennek megfelelően teljes mértékben a görög mitológiára épít: a textúrák a falakon, a ránk támadó szörnyek – mind, mind ebből a közegből kerülnek majd ki. Én naiv, még azt hittem, hogy a szenzációs aláfestő zene és remek hangulatú felvezetés után legalább ilyen jó játékmenet következik – ám sajnálatos módon negatív sejtéseim igazolódtak be: semmivel sem tud felmutatni a játék többet, mint egy egyszerűen összedobott, hevenyészett játékkoncepció. Bár azért valljuk meg, próbálkoztak a fiúk, és ezt el is ismerem – a weboldalukon kifüggesztett több oldalas technikai demonstráció valóban szerepel is a programban (ilyen ráhúzott textúra-fényesítés, olyan besarkított textúra-illeszkedés, és még sorolhatnám napestig) – de ezek nem tudják feledtetni azt az illúziórombolást, amit a játék kezelhetősége jelentett. Mert hogy megcsillant az árnyék a pisztolyon, hogy a karakterünk valós fényekből kiszámolt árnyékot vet, és hogy a sziklák felett repülő rétisason látszik a szőr, az addig rendben van... No, de kérem szépen, ez irányíthatatlan... Először komoly pánikba is estem, hogy két rám támadó szörny után őrülten forogtam körbe-körbe, holott én csak alig nyúltam hozzá az egérhez. Gyorsan ki is léptem a menübe, és konfigurálttam kicsit az érzékenységen – hátha hiperaktívra lett kalibrálva alapból. De miután szemernyit sem változott a felállás, kénytelen voltam elkönyvelni a tényállást: ez sajnos ilyen.

Ahhoz mondjuk már a Serious Samnél is hozzászokhattunk, hogy páratlan pörgősségű akcióban lehetett részünk, de a Will Rock még erre is rákontráz: szinte megállás nélkül az oldalazáson kell tartanunk ujjainkat, mert egy másodperc megállást nem hagynak nekünk az ókori ihletésű ellenfelek. Egyfolytában rohannunk kell, fedezékeket keresnünk, és megállás nélkül tüzelnünk. A hátunk mögé is gyakran kell majd kacsingatnunk, hiszen a semmiből előteleportálódó harcosok sok kellemetlenséget okozhatnak a későbbiekben. FPS programhoz hűen a játékos fegyverarzenálja szinte végelláthatatlan: lapát, flinta, biofegyver – a legelemibbtől a legdurvábbig. Ezekből összesen 25 darab áll majd rendelkezésünkre, természetesen csak fokozatosan, az ellenfelek durvulásával párhuzamosan. Pályákból is legalább ennyi lesz, bár ezeket további fő részekre osztották az illetékesek – gondolom, elkülönítve a világokat. A képernyőn megjelenő HUD-ra, vagyis a nálunk lévő tárgyak és pénzérmék, energia- és töltényértékek kijelzésére nem lehet panaszunk: beleillik a koncepcióba. A kulcskeresésen, és tárgyhasználaton kívül (kövek tologatása, köteles szerkezetek huzigálása, csapóajtók feltárása) mellett még boltokba is eljuthatunk, ahol a missziók során gyűjtögetett pénzekből vásárolhatunk. Ilyen pénzdarabkákat egyébként majd vázákból, falakból és szinte minden létező grafikai elemből kilőhetünk – köszönhetően a játékot mozgató motornak...

Hopp, lap alja van. Sebaj, nagyon sok mindent már nem is akartam mondani – a fentiekből nagyjából minden kiderül. Ha a kezelésen változtatnak még a júniusi megjelenésig, akkor egy nagyon szórakoztató játék sülhet ki belőle, ha viszont nem, akkor marad a szörnyű bukás – mert ez így jelen pillanatban katasztrofális. Még akkor is, ha szép... Ez van.

*Bagó Péter*

**KIHELYEZETT FEJLESZTŐBÁZIS**

A 2000 végén alakított Saber Interactive mindösszesen 3 főből állt, amikor aláírták az alapító nyilatkozatot New York City-ben, ámde senki sem gondolt volna arra, hogy a rafinált jenkik Orosz hátországgal tervezik elkészíttetni a játékaikat. Márpediglen a kelet-európai munkaerő megfizethetetlen (mármint találni balekot, akik a nyugati árak feléért is elvállalják a sokszor sokkal kreatívabb munkákat), így a Saber el tudta érni, hogy fele annyi befektetéssel, duplányi eredményt vehessen ki a cégből – s valljuk meg, ez nem is egy rossz üzletpolitika... Már csak azt kéne megérnünk, hogy ne becsüljék alá az európai koponyákat tengeren túl, ha már belőlünk élnek.

CODEMASTERS
INNERLOOP
WWW.CODEMASTERS.COM/IGI2
10.990 FT

# IGI2: COVERT STRIKE

**A Project tovább folytatódik: árnyék-Jones ismét akcióba lendül a rosszfiúk ellen, egy élvezetes, nagy kihívást jelentő, jól eltalált lopakodós játékban.**

## M16 VS AK-47

Mivel a leírásban meglehetősen kevéske hely jutott a fegyvereknek, ezért most kárpótlásképpen jöjjön két olyan fegyver, amik egyrészről megtalálhatóak a játékban, másrészről pedig egymásnak ellenfelei lévén egyazon kategóriába tartoznak.

*M16A2:* Az eredeti M16-os nem egy mai darab, lévén már a vietnámi háborúban is előszeretettel használták. Első verzióját az M14-ből fejlesztették. A fegyver sikerét jelzi, hogy összesen 3.7 millió darabot gyártottak belőle. Továbbfejlesztett változata az M16A2. Ezzel már az 5.56 mm-es lövedékeket akár hármas adagokban (burst) is útjára lehet engedni. Az 1 méter hosszú fegyver 4 kg-ot nyom, és hatékonyan 800 méterre lehet vele lőni (terület), de nagy pontossággal „csak" 550 m-en belülre használható. Ezt a távolságot a golyó kevesebb, mint 1 sec alatt teszi meg, mivel a kezdősebessége 853 m/s. Ha nem 30-as tárral lenne felszerelve, akkor 1 perc alatt 800 lövedéket lehetne útjára engedni. Külön nyalánkság, hogy a cső alá 40 mm-es M203 gránátvető szerelhető fel.

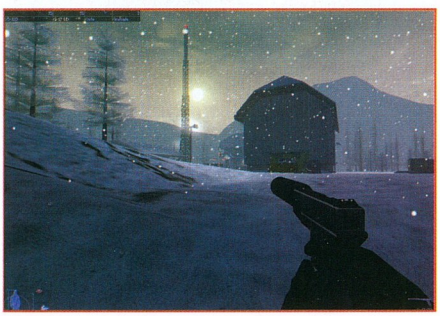
*AK-47:* A Kalasnyikov névre is hallgató fegyvert 1949-ben készítették el eredeti formájában, és elsősorban a szovjet hadsereg motorizált gyalogságának szánták. Az űrmérete 7.56, azonban mindez nagyobb tömeggel (4.3 Kg) is együtt jár. A mindössze 87 cm-es hossz okozza a kisebb kezdősebességet, ami itt 700 m/s. Ezzel együtt másfél km-ig halálos, míg pontlövésre az M16-oshoz hasonló távolsággal bír. A tárban szintén 30 golyó foglal helyet, azonban a lövésgyorsasága egy hangyányival kisebb, mint amerikai párjáé. A legyártott darabszám nem ismert, de ha figyelembe vesszük, hogy a Föld minden pontján megtalálható, akkor jó pár millióra saccolhatjuk ezt is.

Igen-igen, már több, mint három éve annak, hogy a Project: I'm Going In megjelent, amit azóta is csak IGI-nek neveznek. Aki annak idején már belekóstolt a játékba, az eléggé felemás élményekkel távozott a virtuális „bemenetekből", mivel számos olyan bug és hiba tarkította a játékot, ami erősen a játékélmény rovására ment.

A folytatás neve egy kicsit egyszerűsödött, illetve ki is egészült a Covert Strike kifejezéssel, ami elég jól mutatja, hogy a játék alapkoncepciója az Innerloop kezei között sem változott meg. A játék fejlesztése nem tartozott a titkos projektek közé, így az elmúlt hónapokban folyamatosan nyomon tudtuk követni az eseményeket. Ennek keretén belül mind többjátékos, mind egyjátékos demókat is ki tudtunk próbálni. Természetesen egy demo sohasem reprezentálja teljes egészében a teljes játékot, így kíváncsian vártam, hogy mit is nyújt az IGI2 az őt kipróbáló játékosok számára. Mivel csak két oldalacska áll rendelkezésre, így nagyon nem fogom cifrázni a bemutatást, és leginkább a játékkal kapcsolatos élményeimet és gondolataimat osztom meg Veletek.

Amint a rövidke bevezetőben említettem, az IGI2 kőkeményen követi a nagy elődöt, azaz a jelen esetben is David Jones nevezetű, volt SAS (angol speciális erők) katonáját alakítjuk, valamint feladatunk sem módosult. Célunk, hogy titkos küldetéseinket egy szál egyedül – és maradéktalanul – végrehajtsuk, ami általában azzal jár, hogy nagyon keményen őrzött objektumokba osonjunk be. Éppen ezért az „ajtóstul a házba" módszert el is felejthetjük, hiszen ebben az esetben az egész védelmi rendszer ellenünk fordul, és pillanatok alatt szitává lőnek bennünket. Marad az árnyék, ami Vuk és a mi legjobb barátunk , valamint a hasoncsúszás, mászás, pontosan időzített mozgások kombinációja. Mindezt összesen 19 pályán keresztül tehetjük meg. Ilyen nagyszámú pályáról elég nehéz átfogó képet nyújtani, hiszen rendkívül változatos helyszíneket sikerült a készítőknek kiagyalniuk, ezért inkább általánosságban szólnék pár szót a küldetésekről, valamint arról a pár trükkről, amit érdemes betanulni a küldetések sikeres végrehajtása okán.

A helyszínre általában valami légi szállítójárművel érkezünk. Amint földet érünk, a következő segítségekre számíthatunk: hőérzékelős szerkezet, nagyfelbontású távcső távmérővel, miniatűr hordozható térkép-konzol, ami közvetlen kapcsolatban van egy kémműholddal. Ez utóbbival kezdeném, mert nagyon jól sikerült a kivitelezés. A műholdról kapott információk jól tükrözik a valóságot, mivel csak a felszínen mozgó örök helyzetét mutatja meg, az épületek egy nagy vakfoltot képeznek ebből a szempontból. Azonban itt sem kell vaktában ügyködnünk, mivel itt (is) nagyon jól használható a hőérzékelő szemüveg, amivel a vékonyabb falakon keresztül is átláthatunk. A távcső a szokásosnak mondható darab, ami erőteljes zoomolási funkcióval is rendelkezik. Ezek a szerkezetek elengedhetetlenek ahhoz, hogy feltérképezzük a területet, mielőtt egyáltalán elindulunk. Márpedig erre nagy szükség van, ugyanis az Innerloopnál mindent elkövettek, hogy a lehető legjobban megnehezítsék a dolgunkat. Az örök mellett biztonsági kamerák, riasztók, kapcsolók és zárt ajtók állják utunkat az előrehaladásban. A kamerák észrevétele rendkívül fontos, ugyanis ha sokat ugrálunk előttük, akkor riasztják a közelben álló katonákat, és akkor menekülhetünk, ahogy tudunk. Szerencsére jórészüket szét lehet lőni. Amint látható, ez a feltérképezős dolog (már ha lehetséges egyáltalán az adott szituációban) nem egyszerű feladat, és bizony néha perceket is igénybe vehet, mire kidzsanázzuk, hogyan keveredhetünk át az őrségen. Az útvonal nem elegendő, ugyanis még ekkor is lebukhatunk, ha nem a sötétben mozgunk, vagy olyan felületen haladunk, amin bakancsunk nagy zajt csap. Összességében ez a rész nagyon jól teljesített, és nagyon hangulatos és nagy kihívást jelentő küldetéseket kapunk, amit csak sok-sok órányi játékkal lehet tökéletesen megoldani.



A sok lopózkodás közben talán el is felejtkezünk fegyvereinkről, pedig ebből is akad szép számmal a program tarsolyában. Több mint harminc gyilkoló alkalmatossággal szedhetjük le a nem kívánt személyeket az élet sakktábláján. Azt azonban ne feledjük, hogy lőszermennyiségünk korlátozott. Ez azért is fontos, mert noha nekünk általában hangtompítós cuccunk van, amivel szépen lehet ugyan szedegetni az őröket, azonban ellenfeleinktől ilyesmit beszerezni nem tudunk. Egy őrnek aligha van szüksége halk fegyverre, így helyszíntől függően szedhetjük össze a különböző fajtájú stukkereket, amiken egy darab tompítót sem fogunk találni. Természetesen ezekkel sincs baj, sőt, a fegyverek fizikája éppen az a része a játéknak, ami nagyon profin van megoldva. Mind a pontosságuk, mind a golyók trajektóriája (nyomvonala) hűen követi a valóságot. Ehhez a részhez szorosan hozzátartozik az az információ is, hogy a készítés során egy Chris Ryan nevű arc segédkezett a valósághűség minél nagyobb fokú megvalósításában. Ő nem rokona sem Ryan közlegénynek, sem Tom Clancy főhősének, hanem David Jones-hoz hasonlóan ő is jó pár évet lehúzott a SAS-ban. Nem gyenge. Így biztosak lehetünk, hogy ha kaszálunk egy szebb sorozatot az M16-ossal, akkor az olyan lesz, mintha a valóságban csinálnánk ugyanezt. A fegyverek néhány fajtájáról egy kis boxot is találhattok itt oldalt. A többiről itt nem ejtek szót, mert rögtön tele lenne az oldal, de mindenkit megnyugtathatok, hogy lesz miből választani, ha éppen mégiscsak meg akarunk ölni valakit.

Most pedig jöjjenek azok az észrevételek, amik inkább a játék kivitelezésére vonatkoznak. Jók és rosszak vegyesen. Az első, ami feltűnt, hogy ha kúszás közben oldalazunk, akkor azt pontosan olyan sebességgel tesszük, mint amikor előre mozgunk. Ez meglehetősen gyengus megvalósítás. A következő rögtön az volt, hogy amint leszedtem egy őrt az SMG-vel, ami zengett irdatlanul a hatalmas teremben, akkor miért folytatta nyugodtan a galérián sétáló őr az útját? És még csak 5 perce játszottam... Ebből talán máris kitalálhattátok, hogy a mesterséges intelligencia (AI) ismét nem nyújtja azt, amit kellene. Ez sajnos jelentősen rányomja bélyegét a játékmenetre is. Főleg az gázos, hogy ha mégiscsak esztelenül elkezdünk lövöldözni, akkor hiába jönnek húszan, ha mindegyik pontosan ugyanazon az úton akar megközelíteni minket, ugyanis szépen halomra lőhetjük őket. Bár ez a vége felé már nem nagyon járható út, mivel riasztáskor kettőződnek az őrségek, és majdhogynem lehetetlen lesz végrehajtani a küldetést. Nyílt terepen érdekes módon minden agyafúrt mozgást bevetnek ellenünk, cikk-cakkban rohannak, ha kell, vagy guggolva és pontosan célozva szórják felénk az ólmot.

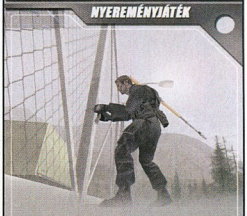
Az utolsó főbb észrevételem a grafikához tartozik, így előbb arról ejtenék pár szót. A grafika szépen teljesít. Pont. Ennyi. Természetesen mérföldekkel jobb, mint az előző részé, azonban a jelenlegi csúcstól (Unreal 2) elég távol áll. Ami nagyban dicsérendő, hogy külső nagy területeket is gond nélkül kezel a motor, amiken a háttér is jól van illesztve a valódi 3D-s világhoz. Ellenfeleink kidolgozása ennél már jóval gyengébb, és általában egyszerűre sikerült kidolgozottságuk. Mivel a motor nem használ semmiféle kártyakínzó trükköt, ezért is volt érthetetlen számomra, hogy egyes helyeken miért is esett le a frame rate erősen. Ez sem nagyon kedvez a játszhatóságnak. A már említett nagyszerű fizikai modell miatt a mozgásokkal nincs baj az egyetlen kúszást kivéve, ami amellett, hogy gyors, semmiféle oldalirányú kilengéssel nem párosul, ami meglehetősen furcsán hat. Hangtanilag egyáltalán nem volt probléma. A beállított Dolby 5.1, valamint az EAX is jól teljesített. Az alafestő zene jól illik a hangulatához, és a háttéreffektusok is sokat dobtak a játék megítélésén.

A felsorolt hibák ellenére egy összességében élvezetes és nagy kihívást jelentő játékkal áll majd mindenki szemben, amint otthon felinstallálja a majdnem kétgigányi anyagot. Még ezen sorok írása is azon gondolkodom, hogy végül is milyen értékelés kerüljön a végére. Egyrészről senki nem fog hanyatt esni az újdonságoktól, másrészről azért egy igazán jól eltalált lopakodós játékkal állunk szemben, ami még az itt nem tárgyalt többjátékos módban is jópofa dolgokat képes előállítani azoknak, akik ezt a módot preferálják. Mivel a program hamarosan már nálunk is kapható lesz, nemsokára mindenki eldöntheti maga, hogy melyik nyom nála többet a latban. A stílus kedvelőinek azonban egyértelműen egy kötelező darab.

*Ch0Oler*


**I.G.I. 2**

**NYEREMÉNYJÁTÉK**



Te is megnyerheted az általunk kisorsolandó

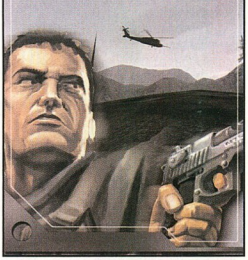
**IGI 2: COVERT SRIKE**

játékok egyikét, ha helyesen válaszolsz alábbi kérdéseinkre:

- Hogy hívják a játék közreműködésében részt vett szakértőt?
- Nevezz meg három korábbi játékot, melyek az IGI2 kiadójának égisze alatt jelentek meg.
- Melyik katonai szervezet kötelékébe tartozik a játék főhőse?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt április 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - IGI 2 játék
1325. Bp., Pf.: 315




**MINIMUM CONFIG:** PIII 700 MHz, 128 MB RAM, 32 Mb VGA, DirectX 8.1 kompatibilis hangkártya, 1,9 GB HDD
**JAVASLAT:** P 1,2 GHz, 512 MB RAM

| DVD kapcsolat: | Multiplayer: LAN/INTERNET | Project: IGI 81% | Thief II 90% |
|---|---|---|---|

- \+ Igazi IGI hangulat
- \+ Fizika-modell
- \+ Kihívás
- \- Felemás AI
- \- Belassulás

**83%**

UBI SOFT
UBI SOFT MONTREAL
WWW.SPLINTERCELL.COM
9.990 FT

# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

A HÓNAP JÁTÉKA

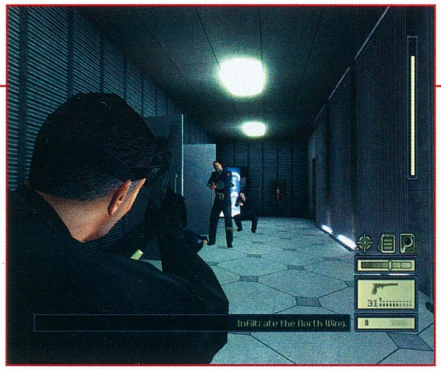
**Ha még nem élted volna bele igazán magad egyetlen PC-s játékba sem, akkor a Splinter Cellel garantáltan elérheted ezt a hatást. A Ubi Soft sikerjátéka immáron PC-n is hódít.**

Mi a fene ez, szolárium Ryan módra?

Mennyivel jobban vette volna ki magát, ha azzal a lelkes felkonferáló szöveggel indítom a leírást, hogy az elmúlt pár hónapban oda-vissza játszottam a Splinter Cell Xbox-os változatával... Vagy hogy mekkora nagy Tom Clancy rajongó vagyok, mert hogy nem csak az összes Rainbow Six-et (beleértve a Covert, Extra, Super, Adrenaline és egyéb Ops jelzővel ellátott kiegészítő lemezeket) játszottam végig, hanem az igen nagyra becsült író úr nagyobb regényein kívül elolvastam az újságcikkekben róla szóló bejegyzéseket, és végigizgultam az összes Jack Ryan-féle moziadaptációt. De sajnos le kell rombolnom minden illúziótokat; se nem tudom, hogy miféle fantasztikus összeesküvéselmélet-gyártó a katonai fronton ez a Clancy bácsi, se nem játszottam a játék Xbox-os változatával, viszont a jó előre megjelent PC-s demó egyenesen nem tetszett... Ezek után már látom rajtatok is, hogy egész érdekesen álltok mind hozzám, mind a cikkhez, de ne féljetek, amíg engem láttok – lesz ez még így se!

Akiknek volt már szerencséjük hozzám, és elolvasták néhány korábbi írásomat is, azok bizonyára észrevették, hogy egyrészről nagyon ritkán szoktam megszórni a programokat (mármint értékelésileg nem igazán szeretem átlépni a 90%-ot jelentő lélektani álomhatárt), illetve hogy gyakran kezdek el fanyalogni azon, hogy egy játék nem tartalmaz lényegi újításokat, és csak a jól megszokott sablonokból építkezik. Vagy említhetném akár azt a pár apró részletet, amik hangulatilag, kidolgozásilag, vagy egyszerűen kezelhetőség szintjén rontják le jócskán a játszhatóság értékét, s emígyen szintén sansztalan az adott program egy jobb értékelésre. Nos, már jómagam is kíváncsian vártam, hogy vajon ki és mi lesz az, ami ezt a tendenciát megszakítja – és hát a kedvezőtlen előjelek ellenére (beszaggató demó, túlságosan nagy hype, vagyis felhajtás a játék körül) gondoltam, megnézem már magamnak, hogy mit tud nyújtani ez a Tom Clancy nevével jelzett Splinter Cell. Azért is, mert a tavaly óta kiadott videóelőzeteseken azért meglehetősen szépen muzsikált a játék, valamint az Xbox-os társadalom is odáig volt tőle, meg vissza...

El is kezdtem a gyűjtőmunkát annak rendje és módja szerint: megállapítani, hogy mit, és főként hogyan főznek a Ubi Soft munkatársai a messzi Kanadában. Első és legérdekesebb fejlemény az volt, hogy kiderítettem: a címben szereplő Tom Clancy az égvilágon semmilyen kapcsolatban nincs a játékkal – ez amolyan marketingfogásként is elkönyvelhető eposzi kellék a program címében –, az öreg mindösszesen ott sertepertélt a forgatókönyv-írók mögött, és bársonyos baritonjával néha ráhümmögött a történetírók újabb és újabb kreálmányaira. Ez a „munkamegosztás" eredményezhette azt a kijelentést, hogy „ez a sztori valósággal olyan, mint ha én írtam volna" – s ezáltal lett eladható a játék, valamint ezáltal vastagodott Clancy bácsi amúgy sem vékony pénztárcája. A történet egyébiránt a Közel-Keleten játszódik, a nem is olyan távoli 2004-es esztendőben, amikor is az olyan országok, mint Grúzia vagy Azerbajdzsán a technológiai fejlődéseknek (de főleg a szélesávú Internet kapcsolatának) köszönhetően meglehetősen nagy üzleteket bonyolítanak le a kémkedés és a terrorizmus frontján. Éppen ezért küldi ide embereit a CIA is (Amerikai központi hírszerzés), hogy alaposabban vizsgálódjanak a nagy mozgolódás miatt a térségben – de hát, mint ahogy az lenni szokott, az ideküldött két ügynöknek nyoma vész, megvan tehát az alapfelállás. Ekkor lép a képbe az NSA (Nemzetbiztonsági Hivatal) és annak egy különleges ügynöke: Sam Fisher – vagyis jómagunk. A Third Echelon fedőnevű – speciálisan kiképzett egyszemélyes kommandós csapat – élére keres ügynökségünk fiatal, agilis, megbízható személyeket, amire – gondolom




már mindenki kitalálta – minket találnak a legmegfelelőbbnek. Innentől kezdve a feladatunk lényegében nem nehéz: beszivárogni a térségbe, kideritenünk, mi történt a két ügynökkel, és természetesen az újabb és újabb fejlemények ismeretében követni a frissen felfedezett nyomokat, és végigjátszani a történetet. Mert azt ugye senki nem képzelte, hogy ennyiben ki is merül a játék célja?! Hála az égnek azért a Tom Clancy vonulat végigkísér minket az összes misszió során, így csavarosabbnál csavarosabb eseménysorozatokon keresztül juthatunk el Európából egészen Ázsiáig. 9 pálya, vérmérséklettől függően adagolt akció – igazi ínyencségnek ígérkezik tehát.

A történet mellett azonban ne feledkezzünk meg a megvalósításról sem, hiszen a technikai részletek sem elhanyagolandóak! És mivel jól tudták ezt a Ubi Soft montreali fejlesztőbázisán is, egyszerűen csak megvásárolták az Epic továbbfejlesztett Unreal engine-jét, és egy kis csiszolgatásnak alávetve máris büszkén tárták a nagyérdemű elé a végeredményt. A büszkeségre amúgy minden okuk meg is lehet, hiszen az, amit ebből a motorból kihoztak, az egyszerűen tényleg döbbenetes. Szó szerint lélegzetelállító pillanatok az első pályán történő események, ahol a játékos még csak fel sem tud ocsúdni, mert éppen azon van kiakadva, hogy milyen gyönyörűen néz ki ez az egész...

Sokszor emlegetem a gépigény és megjelenítés ördögi konstellációját, mint olyan valamit, amik egymás nélkül nem működőképesek – ergo: szép grafikához szép teljesítményű gép is kell... Ám ez most hihetetlen módon nincs így! Egy középkategóriásnak mondható PII-es gépen, egy GeForce 2-es kártyával már szinte tökéletes minőségben élvezhetjük a játékot, nem is olyan alacsony felbontás mellett. A sors fura fintora, hogy a mai játékprogramok egyáltalán nem ezt a koncepciót követik, tehát egyenesen örülnünk kéne annak, amit én alapból elvárnék egy játéktól... A felbontást én speciel 1280*1024-ig tudtam növelni, és a beállításoknál is csak pár érték (árnyék, világítás, textúrák részletessége) megváltoztatására volt lehetőségem, de akik kicsit mélyebbre ásák magukat a program fájlrendszerében, azok a SplinterCell.ini-ben a 3D-s megjelenítésre vonatkozó hivatkozásoknál egy csomó extrát rápakolhatnak még a False

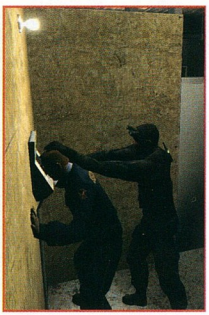
kapcsolók True-ra való átírásával... Bónuszként pedig megemlíteném, hogy a videokártyánk Windows-beli beállításánál érdemes bekapcsolni a teljes képernyős élsimítást (anti-aliasing) – ezzel ugyanis további vizuális tobzódások idézhetőek elő.

Beszéljünk egy kicsit a kezelésről, valamint a képernyő felépítéséről is. Mivel az eddigi Tom Clancy-féle játékokkal ellentétben a Splinter Cell már az aktív külső nézetet használja, mintsem az FPS-ekre jellemző belsőnézeti módot, ezért némileg változott a kezelés is. Az alapból hátunkra szerelt látószögben lévő kamerai megjelenítést természetesen tetszés szerint változtathatjuk – ehhez elég csupán egy apró mozdulat az egérrel, és akár már szemből is nézhetjük saját akcióinkat. Egy teljes kört leírhatunk karakterünk körül – így bátran állíthatom: teljes mozgásszabadságunk van az efféle játékokra jellemző rögzített kameramozgások helyett. Akik görgős egérrel rendelkeznek, azok még kényelmesebben érezhetik magukat, hiszen Sam gyorsaságát (hogy éppen lopakodjon-e, vagy sem) is el tudják intézni az egérről, és nem kell még egy billentyűre fókuszálniuk a tasztatúrán. Az irányítás megszokott iránygombjain kívül rendelkezésre állnak még a fegyverváltás számbillentyűi, a guggolás és állás közötti váltásra szolgáló gomb, valamint az ugrást és kapaszkodást magában foglaló funkcióbillentyű. A gyorsmenüt alapból a CTRL-lal érhetjük el, valamint a tárgyakat használni, felvenni és eldobni is tudjuk (üveg, kólás doboz). A gyorsmenüben kedvünkre válogathatunk a kémeszközök között – legyen az lehallgatást elősegítő távmikrofon, a kulcslyukon keresztül alkalmazható hajlítható csőkamera vagy a kulcsra zárt

A felületbe olvadó álcázás képességét még gyakorolnom kell.

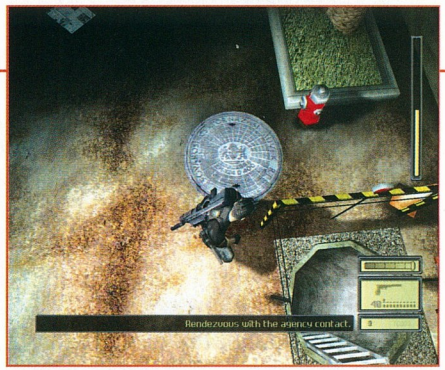
## A MAGYAR SZÁL

Talán nem mindenkinek tűnt fel (illetve akinek fel is tűnt, nem biztos, hogy kellő komolysággal kezelte a látottakat) hogy a Splinter Cell egyik pályáján magyar vonatkozású szálra bukkanhatunk. A történet elpufogtatása nélkül: semmiféle Kovács nevű beépített ügynökre vagy magyarul beszélő emberre nem kell számítanunk, a baki ennél jóval megmosolyogtatóbb – a Chinese Embrassy pályán található csatornafedeleken a következő felirat díszeleg: Fővárosi Csatornázási Művek Rt. Megkeresésünkre a Ubi Soft illetékesei halvány mosolyra görbítették szájukat, és elviharzottak kideríteni, mi állhat az ügy hátterében – úgyhogy míg ez kiderül, vizslassátok meg a játékból fényképezett és módosítatlan képet, melyet a 4 oldal egyikén rejtettünk el. Hogy mik vannak?!



ajtók mumusaként említhető zárbuherátor. Persze ez csak egy kivonatos kis felsorolás volt, a majdan található és használható eszközökről, ezeket nyilván még kiegészítik a különböző egészségügyi csomagok, töltények és az újabb és újabb bevethető fegyverek (hol extratápos pusztító gépek, hol pedig csak egyszerű altatópisztolyok). A fontosabb ikonok a képernyő jobb sarkára fókuszálódnak: egy függőleges, hosszú csík jelzi az energiánkat (ezt majd lehet tápolni a felvehető energiacsomagokkal), alatta pedig fegyverünk ikonja, és a hozzá tarozó töltények száma virít. A kettő között van még egy úgynevezett lopakodási méter – ez a balra-jobbra mozgó potméter azt hivatott mutatni, hogy mennyire vagyunk észrevétlenek, vagy éppen teljesen láthatóak az ellenséges erők számára (ez segíthet nekünk igazán abban, hogy jó ügynök váljék belőlünk – fényforrásokat kerülni, zajos megmozdulásoktól óvakodni és mindig a fal mellé lapulva közlekedni). Aztán ezek felett néha bevillanhat egy nagyító, egy célkereszt vagy egy notesz ikonja – ezek azt jelentik, hogy a küldetésünkkel kapcsolatban kaptunk valami lényeges információt a palmunkba – jelezvén azt, hogy ideje lecsekkolni mik is az aktuális feladatpontjaink. Ezt kiegészítve természetesen megejthetjük a gyorsmentést illetve gyorstöltést, valamint minden részletre kiterjedő információt megtalálhatunk a küldetésre vonatkozóan a kézi számítógépünkben.

Az alábbi szűk másfél oldalban nem is maradt már másra lehetőségem, mint gyorsan összefoglalni, hogy miről szól a játék, és megindokolni a következő lap alján terpeszkedő százalékértéket. Nos, az eddigi Tom Clancy játékokkal ellentétben a Splinter




Cellben egyszemélyes kommandózásra kell számítanunk. Egyes egyedül a rengeteg rosszfiú ellen. Ugye izgalmasan hangzik? Bár ezt egyelőre így látatlanban igen nehéz érzékelteni, de hozzávetőlegesen olyan szinten garázdálkodhatunk a mozgásszabadságunkkal, mintha csak az életben lennénk. Többféle módon is megközelíthetőek a kulcsfontosságú helyszínek, és majdhogynem minden esetben választhatunk, hogy egy egész tárnyi töltényt kívánunk előni, vagy csupán a lopakodásra és a bujkálásra kiélezve próbálunk meg túljutni a szinteken. Igen, ez a játék valahol arról szól – illetve annak az iskolapéldája –, hogy miként tudja beleélni magát az ember egy számítógépes játékba... A Deus Ex, a Thief és a Metal Gear Solid nyomvonalán haladva elképesztő szintű lehetőségeink vannak (hogy csak egy példát említsek): egy verandán állva odalopózhatunk az őr mögé és elkábíthatjuk, vagy egy üveg elhajításával elterelhetjük a figyelmét, vagy kilőhetjük a fényforrást a fejünk felől, és a sötétben maradva ellopózhatunk mellette, vagy amikor éppen az ajtón jönne kifelé, nesztelenül beugrunk az ablakon. A 9 pálya során általában komputerekbe kell majd behatolunk, ajtókat kell feltörnünk (amit a konzolos irányítással sajnos jobban ki tudtak hozni, de azért feszültségfokozónak a PC-s verzió megvalósítása sem rossz), vascsöveken kell felmásznunk, ereszeken kell lógnunk – és mindezt a lehető legészrevétlenebbül. Persze még napestig sorolhatnám a lehetőségeinket (a küldetések előrehaladtával nehezedő feladatainkat: ne ölj meg egyetlen embert sem a pályán, vagy egy egész olajtornyon keresztül cipeld magaddal a túszt), a mikénteket (lopakodj a függöny mögé, lődd ki a fényeket, hogy észrevétlen maradj a kamerák előtt) és a hogyanokat (dobj le egy gránátot a csatornába, hogy ne egyenként kelljen elintézni az ellenfeleket, rejtsd el a leütött őröket, hogy az őrjáratozó társaik ne figyeljenek fel semmi gyanúsra), de mivel a helyünk is véges, azt hiszem célszerűbb rátérni az értékelésre.

Figyelem: a tesztelőnél nyáltültermelés esete forog fenn – a túlzott ragadás érdekében kérjük, óvatosan kezelje a következő sorokat! Mivel a játékkal túlságosan is meg voltam elégedve, a sablonetikai kódexből kinézett: szép grafika, korrekt látványvilág, megfelelő fényeffektek jellemzőket most kihagynám, és valami eredetibbel próbálkoznék meggyőzni titeket. Annál is inkább, mert a játék ennél JÓVAL szebb és összetettebb – azt is mondhatnám: mai szinten tökéletes. Ilyen korrektül animált mozgást igazán ritkán lát az ember – hosszú idők óra az első olyan játék, ahol nem kell bajlódni a képlopással, mert egyszerűen bármit fényképezek ki – gyönyörűen néz ki. A tárgyak, valamint a karakterek árnyékolása, a besütő fény a redőnyökön keresztül, vagy a lámpák fényforrásai, ahogy hajlik a kezünk, illetve az egész ember teste nekifeszül a falnak, vagy libben a függöny – olyan emberi és valósághű az egész, hogy ezt egyszerűen látni kell! Ezért tud szerencsés lenni, ha már a részletekben sem vesznek el a programozók, hiszen az apró, kicsi elemekből felépített grafika így igazán bődületeset tud ütni. A kezelés is roppant egyszerűre sikeredett: megtanulható és könnyedén alkalmazható (ami szintén nem egy rossz tulajdonság manapság), a gyorsmentés/töltés gomboknak hála pedig igazán nem lehet ok a panaszra. A hangok területén mondjuk a zenei motívumok annyira nem dominálnak, de a hanghatásokkal, a katonák beszélgetéseivel vagy az éberségüket jelző halk morajjal teljes mértékben meg voltam elégedve. Tetszik, hogy minden szinten árad a játékból a törődés, az, hogy a szétfutó szálak össze vannak illesztve, és

hogy egy kerek egészet tud alkotni – szinte hiba nélkül.

Persze, csak szinte – hiszen nincsen játék hiba nélkül –, így a Splinter Cellben is találhatunk egy kevéske bakit. Mondjuk, nem tudom, hogy mennyire illendő felhozni egy ilyet: de történetileg és dramaturgiailag még azért lenne hová fejlődni, attól függetlenül, hogy egyik területről a másik felé vezető utunkat átvezető animációk kísérik, és bár változatosak a helyszínek és sokrétű emberrel is kerülünk kapcsolatba – még mindig nem az igazi. Filmes beütést hiányolok, igazi dramaturgiát, sorsokat, tragédiát – igaz, nem lehet minden játék egy Metal Gear Solid, de jó lett volna, ha nem csak a pályák alatt érzem azt a bizsergető feszültséget, hanem az összekötő mozik alatt is… Másik visszavető tényező, hogy rövid, mindössze pár nap alatt végigjátszható – illetve túlontúl lineáris ahhoz, hogy az ember újból elővegye. Kicsit amolyan Max Payne effektus, hogy itt is vannak csavaros missziók, szemet gyönyörködtető megoldások – de a történet semmi újat nem fog már nyújtani, ha másodszor ülünk neki. Maximum csak azzal próbálkozhatunk egy keveset, hogy miként végezhetünk egyik két őrrel másképp – de ezért meg nem nagyon érdemes újra elővenni. Zárásként még felhánytorgatnám a kedves készítőknek az elég gyenguszra sikeredett átvezető jelenetek minőségét – ezt tényleg kicsit komolyabbra vehették volna, és az alacsony felbontásról átszokhattak volna egy kellemesebb, PC-s színvonalra... Hiába, a konzolos konverziók hátulütője… De hát, ez már csak amolyan zsörtölődés, amit csak azért sütök el, hogy legyen mit kijavítani a második részre majd. Hogy ez be fog-e következni? Abban a játékot játszva tökéletesen biztosak lehetünk.

Gondos kiképzésemnek köszönhetően szinte biztos, hogy eltalálom az ablakot.

A pro és kontra érvek után mi mást is mondhatnék még, mintsem egy összegző kijelentést: a Splinter Cell kötelező vétel! Ez egy olyan darab, melyre méltán lehet büszke a tulajdonosa, mert már hónapok múlva úgy fogunk rá tekinteni, mint egy etalonra. És mint ilyen – ezt nem lesz könnyű túlszárnyalnia senkinek. Bár adná az ég, hogy még több és még gyakoribb rendszerességgel forduljanak meg nálunk az efféle programok – de hát sajnos nem olyan könnyű ezt tető alá hozni… Bár bizakodhatunk, hiszen nemsokára jön a PS2-es nagyágyú, a Metal Gear Solid 2, és hát már javában készülnek a Deus Ex 2 és Thief III munkálatai is.

Úgy-hogy maradtam tisztelettel, remélvén, hogy még több ilyen magas színvonalú programot láthatunk majd a közeljövőben:

*Bagó Péter*

**MINIMUM CONFIG:** PIII 800 MHz, 256 MB RAM, DirectX 9, 32 MB grafikuskártya, 1.5 G HDD
**JAVASLAT:** PIII 1000 MHz, 64 MB grafikuskártya, 2.1 G HDD

| DVD kapcsolat: | Multiplayer: | Metal Gear Solid | Thief II |
|---|---|---|---|
| Trainer, Video, Demo, Patch | Nincs | 88% | 90% |

- + Gyönyörű látványvilág
- + Profi kezelés
- + És egy szó: hangulat
- − Nem motivál az újrajátszásra
- − Gyenge FMV videók

**92%**

# STRATÉGIA

Mindenfajta szerénység nélkül megkockáztatom az állítást, azt hiszem elég jó stratégia rovatot sikerült ebben a hónapban elétek tárnunk.

Megtalálható benne minden fajta vérmérsékletű stratéga számára megfelelő agytekervény-izzasztó; legyen szó akár csigaevőknek (és csigavérűeknek) szóló puccos étterem építős, lezuhanás-megelőző reptér menedzser, vagy szőrös őstulok terelgető túlélő-showról, akár régi időket felelevenítő, nagy csatákat, háborúkat újrajátszató, vérbeli hadvezéreknek való programokról, vagy éppenséggel (csak hogy ki ne felejtsem a sorból) egy lehetséges jövőbe repítő fantasztikus hangulatú űrstratégiáról, ahol a cél nem kevesebb, mint a galaxis összes civilizációja – akár diktatúra, akár demokrácia – feletti uralom megszerzése, amihez ügyes politizálással, agresszív háborús stratégiával és óvatosan megfontolt kémkedéssel kerülhetünk egyre közelebb.

Ezekhez a programokhoz kívánunk Nektek jó szórakozást!

## TARTALOM


**41 | RESTAURANT EMPIRE**

Rájöhetünk hogy az igazi éttermek nem Mekdöncinél kezdődnek, bár ha az étteremhálózat méreteit nézzük, akkor példát vehetünk róla, és felépíthetjük saját étterembirodalmunkat.

**42 | EXTINCTION**

Vajon a dinoszauruszok élnek túl minket, vagy mi őket? Ebben a játékban egyik sem lehetetlen, az emberszabásúak ugyanis itt még „élőben" láthatnak dinókat, rosszabb esetben meg is küzdhetnek velük.

**44 | AIRPORT TYCOON 2**

Gyenge kezdés után erős visszaesés. Így lehetne jellemezni a Global Star Software újabb managerjátékát, melyben egy repteret kéne felvirágoztatnunk.

**46 | PRAETORIANS**

Ha a barbárok nem hajtanak fejet Róma dicső légiói előtt, pusztulniuk kell. De amíg csak hódítókat látnak bennünk, addig ne is reménykedjünk, hogy harc nélkül feladják...

**48 | AMERICAN CONQUEST**

Ebben a rendkívül összetett stratégiában az egész galaktikát irányításunk alatt tarthatjuk diktátorostul, demokráciástul együtt.

**51 | MASTER OF ORION III**

Ismét az amerikaiaknak kedvez a szerencse. Az ő történelmük néhány epizódját játszhatjuk végig kezdve Kolombusz megérkezésétől egészen a polgárháborúig.


**46** **PRAETORIANS**
- Róma győzni fog!
Mondta volna Russel Crowe, ha ő vezeti seregeinket...

## ELŐREJELZÉS

| | | |
|---|---|---|
| **Blitzkrieg** | 2003/04 | CDV |
| **Port Royale** | 2003/04 | Ascaron |
| **War and Peace** | 2003/04 | Microids |
| **Medieval Total War: Viking Invasion** | 2003/05 | Activision |
| **Korea: Forgotten Conflict** | 2003/06 | Cenega |
| **Warcraft III: The Frozen Throne** | 2003/06 | Vivendi |
| **Commandos 3** | 2003/06 | Eidos |
| **Supreme Ruler 2010** | 2003/09 | Strategy First |
| **Battle Mages** | 2003/09 | Buka |
| **The Entente** | 2003/09 | Buka |

## TOPLISTA

| | |
|---|---|
| **1. C&C: Generals** | Electronic Arts |
| **2. Sim City 4** | Electronic Arts |
| **3. Age of Mythology** | Microsoft |
| **4. Praetorians** | Eidos |
| **5. Warcraft 3** | Blizard |
| **6. American Conquest** | CDV |
| **7. Haegemonia** | Wanadoo |
| **8. Master of Orion III** | Infogrames |
| **9. Platoon** | Digital Reality |
| **10. Impossible Creatures** | Microsoft |

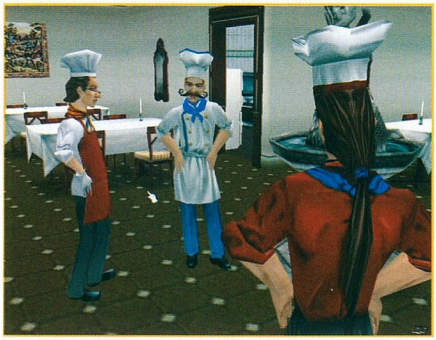
# RESTAURANT EMPIRE

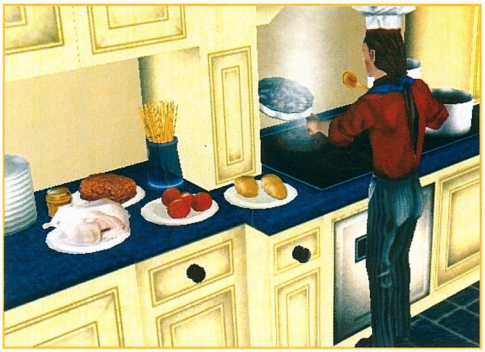
**Étkezz velem! – kéri tőlünk a szívességet Trevor Chan, a kapitalista bálvány, aki legújabb stratégiai/menedzserjátékával az éttermek világába kalauzol el minket.**

A tavalyi E3 után már beszámoltunk egy bizonyos Restaurant Tycoon című játékról újságunk hasábjain, mely – mint arról már talán értesültetek – időközben átesett egy kiadóváltáson, és egyúttal a nevében is apró csere történt. A Tycoon jelzőt ugyanis kiváltotta az új disztribútor, Empire neve. A játékot fejlesztő cég azonban maradt a régi, a még 1993-ban alapított Trevor Chan-féle Enlight. A nagysikerű Capitalism vagy Seven Kingdoms alkotóinak játékát tehát nem véletlen, hogy meglehetősen nagy figyelem kísérte szemmel, s ahogy közeledünk a megjelenéshez, egyre több lap közöl mélyenszántó előzeteseket a játékkal kapcsolatban. Így teszünk most mi is, és megpróbáljuk felvázolni, mire is számíthatunk az étteremmenedzselés terén.

Az eddig is létező kategória (Pizza Tycoon, Pizza Syndicate) főként a játékos szakácskreativitására és megszerzendő területekre irányuló éleslátására koncentrált – ellentétben a sikervároma-nyosnak ígérkező Restaurant Empire-rel, ahol nem csak főzőcskézünk, hanem a belső terek kialakítását is nekünk kell majd végezni. Persze nem csak úgy durr bele alapon; állítólag fokozatos nehezítésekkel vezet bele a játék a gyakorlókiküldetések segítségével az élvezetek teljes tárházába. A kiindulópont természetesen mindig a nulla, vagyis a jól bevált füstös helyiség egy teremmel, aprócska pénzmaggal, egyetlen szakáccsal és kevés alapanyaggal. Ezt kell majd felfuttatnunk úgy, hogy az emberek ideszokjanak, hozzák nekünk a zöldhasúakat, és fejleszthessük az intézményünket. Mert előbb-utóbb be kell ruháznunk egy nagyobb befogadóképességű helyre, fel kell vennünk még odaadóbb kiszolgáló személyzetet, és fejlesztenünk kell szakácsunk kreativitását is, a hely szellemét adó dekorációról már nem is beszélve. Ezek mikéntjét és hogyanját fogjuk kitárgyalni a következő bekezdésben.

Minden berendezési tárgy (közel 300 darab), mint a vázák, virágok, asztal és fali díszek mellett még az ételek összetevőinek minőségére is ügyelnünk kell – ezeket apró csillagocskák jelölik majd a végleges változatban. Ez persze tovább bonyolítja a helyzetet, hiszen egyes összetevők előkészítéséhez olyan eszközök (kályhák, olvasztókemencék) szükségesek majd, amikre egyelőre nincs pénzünk, vagy nem szereztünk még be belőle – s ezáltal nem tudunk minden ételt ripsz-ropsz előállítani. A játék célja két szóval is könnyedén összegezhető: rendezd be és etesd meg. Ha ezt úgy csinálod, hogy elégedetten távozzon a kuncsaft – máris nyert ügyed van.





Jöjjön séf kóstólja meg!
Fincsi trutyit kotyvasztottam?

Hogy mitől viheti fel az Isten a dolgát ennek a Restaurant Empire-nek nagyon, ahhoz nem kell mást csinálnotok, mint az oldalt díszítő képekre pillantanotok. Teli vannak élettel, energiával és ikonokkal. Persze ez utóbbi csak vicc volt – az igazi érdem a valós időben renderelt, egyedülállóan részletes 3D-s grafikában, és a már fentebb említett menedzser rész kidolgozottságában rejlik. Na meg persze abban a nem elhanyagolható tényben, hogy egy PIII 500-as gép 128 MB-nyi memóriával már elegendő lesz a játék futtatásához. Én már várom nagyon – kíváncsi vagyok, hogy mennyire lesz képes új színt hozni az ellaposodott Tycoonok világába...

*Bagó Péter*

**SZAKÁCSTUDOMÁNY**

3 alapvető konyhai (és ezáltal étel-) stílus közül választhatunk: amerikai, francia és olasz. Természetesen minden vonulaton más és más ínyencségekre kell majd specializálódnunk, de hát gondolom, ez magától értetődik. Választhatunk magunknak a 30, előre legyártott séf közül, amelyekkel 25 meghatározott missziót kell majd teljesítenünk – melyek közül a sikeres éttermi lánc működtetése alapfeltétel. A szakácsaink tulajdonságai fejleszthetőek, és ez némi RPG színezetet is ad a játéknak.

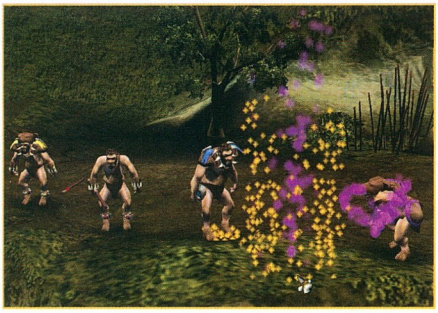
**MÉG NINCS**
**RIVAL INTERACTIVE**
**WWW.RIVALINTERACTIVE.COM**
**A MEGJELENÉS IDEJE NEM ISMERT**

# EXTINCTION

**Extinction – még pár év, és virtuálisan is majomkodhatunk...**

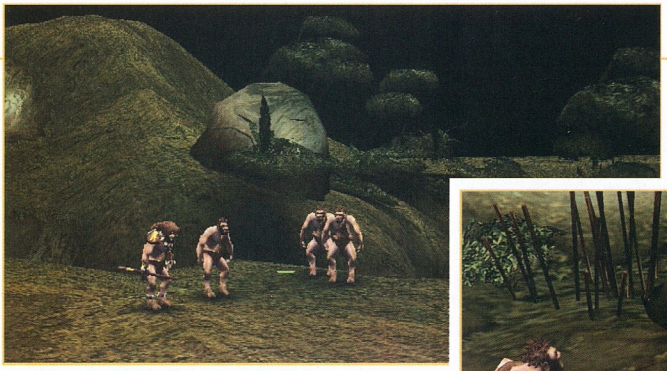
Elnézést, nem erre van a Törzsfejlődés útja?

Miközben felgyorsult világunkban állandóan napi ügyeinkkel vagyunk elfoglalva, megszállott emberek egy csoportja érthetetlen módon a múltban keres választ modern létünk lényegére, illetve eredetére. A fene tudja, egyesek miért választják a régészet alapvetően unalmasnak tűnő szakmáját (20 ásatásból jó, ha 1 sikeresen zárul), jóllehet a napokban a Föld valamely elfeledett kis zugában éppen egy hihetetlen régészeti leletre bukkantak. 50 millió éves megfáradt, emberi csontvázak mellett egyidős (!) fura, dinoszauruszokra emlékeztető fosszilis maradványok rejtőztek a föld mélyén. A különös az, hogy a dinók már 65 millió évvel ezelőtt kihaltak, és az ember is csak 4 millió éve próbálja bevenni a Föld önmagában igencsak stabil várát – eddigi ismereteink szerint. A felfedezők a legkiválóbb archeológusok gyülekezetét és önjelölt bölcselkedők gittegyletét összecsődítve – valamint a káoszelmélettel karöltve – próbálják megfejteni a rendkívüli talányt, vajon hogyan is élhettek egy időben az ősgyíkok és éltes felmenőink. Vad elképzeléseiket a Rival Interactive öltötte bináris formába, kiváltképp, mert e világraszóló lelet is csak az Extinction nevezetű stratégiájában létezik, fikció lévén így az Extinction egy igazi őskori scifi.



A Jurassic Park és Verne Gyula munkássága tekintetében az alapötlet nem mondható túlzottan eredetinek, bár az őskori környezetnek köszönhetően a készítők legalább értelmi képességeinek megfelelő szintre süllyesztették borzasztóan civilizált emberiségünket... Egy viszont biztos, e játék láttán Darwin forog a sírjában. Na nem mintha e nagy esemény alapjában döntené meg fejlődéstörténeti elméletét, csak az elmaradt szerzői jogdíjért prüszkól ily hevesen. Az Extinction-ben ősembereink nem élik mai szemmel szánalmasan egyszerű életüket csak úgy, az adott körülményekhez igazodva folyamatosan fejlődnek, ahogy az nagy könyvében (A fajok eredete) meg van írva. Igaz, nem évezredekre, évmilliókra kell gondolnunk, az evolúció a játszhatóság érdekében itt pár hónap alatt végbe megy (biztos génkezeltek!), kész interaktív antropológiai tanulmányt lopva monitorjainkra. Az Extinction-ben 3 törzs egyikét kell győzelemre vezetnünk. Sajnos a program alapfelépítése a forradalmi ötletek terén megkövült fantáziával bíró RTS-dizájnerek elképzeléseit követi: az első törzs brutális erejével próbál hatni ellenségeire, a második hatalmas túlerejében bízik (magyarul sokasodnak, mint a nyulak), míg a harmadik behozhatatlan értelmi fölényét igyekszik kihasználni. Mit ne mondjak, kísértetiesen hasonlít egy protoss-zerg-terran triumvirátusra, bár Tika szerint a terranok és a kőbalták, a zergek és a farkak, valamint a protoss erőterek és Frédi kunyhójának találó hasonlata valóban csak úgy vonza a párhuzamot! De ne vesszünk el a részletekben, az Extinction ugyanis e koncepcióbeli fogyatékosságát meglehetősen jól leplezi kidolgozott játékmenetével.

A törzsek közti acsarkodások eszközéül a természet nyersanyagai szolgálnak, úgymint fa, kő illetve bőr. Megmunkálásra váró anyagainkért persze a természet kegyetlen törvényeinek megfelelően kell megküzdenünk. Harcias



rágcsálóhordákkal, tojásait féltő dinómamával (hm, mérsékelten perverzek számára jó, hogy nem illusztrálták valamiféle absztrakt mázolmánnyal) vethet össze minket a sors, a minduntalan utunkba akadó ellenséges törzsekről nem is beszélve. Őskori társadalmunk nőstényszabású tagjai sincsenek könnyű helyzetben, gyűjtögető életmódjukat gyakorta megnehezíthetik védekező mechanizmusuk létezését mérges tüskékkel bizonyító vadnövények, mi több, védelmükre is ki kell rendelnünk néhány életerős hím tagot (nem hímtagot!), nehogy vadállatok eleségéül szolgáljanak.

Primitív szinten szervezett hadsteineink felszerelését is ajánlatos mindenkor fejleszteni, a kezdeti életlen botokat hegyes dárdákkal, illetve a némileg bonyolultabb szerkezetű kőbaltákkal érdemes felcserélni. A tűz felfedezésével, illetve táplálásának technikája birtokában pedig kuliináris élvezeteink bővítése mellett hadászati szempontból is új távlatok nyílnak meg előttünk. A tüzes fáklyák éjjel például remekül használhatóak csaliként (pláne, ha egy-egy szőrös mancsba kapásból kettőt rakunk, a túlerő látszatát keltve), de a növényzetet felgyújtva akár az utánpótlást is elvághatjuk vele, illetve a minket üldözők elől is egérutat nyerhetünk. Már ha nincsenek gyorsan száguldó betört dinoszauruszaink, merthogy pofátlan módon még az őshüllők fészkét is feldúlhatjuk, nevelnivaló dinókölyköt rejtő óriástojás reményében.

Mindezzel együtt őstulkaink nemcsak mentális, hanem fizikai értelemben is fejlődnek, értelemszerűen minden egyes harc során. Gondolom még csipás szemmel is belátható, hogy egy kardfogú tigrissel megküzdött, ne adj' Isten egy mamuttámadást megélt veterán harcossal könnyebben derékba törhetjük az ellenséges törzs karrierjét (gyengébb idegzetűek előbb megpróbálkozhatnak egy némileg finomabb törzshajlítással), mint egy éppen pubertáskorból kiszakadt tapasztalatlannal. Bár való igaz, az időnként felbukkanó véletlenszerű szerencsétlenségek esetén (kiadós meteoreső, vulkánkitörés, hirtelenjében lezúduló glecscserek) egyik sem nyújt nagyobb védelmet a horda számára.

Noha a programról elég sok minden kiderült e pár hasáb folyamán, de nem szabad elfelejtenünk, hogy az alkotók még csak főbb körvonalait vázolták fel a nagy pénzkoncentrátumok képzeletbeli vásznára. A meglehetősen laza ecsetvonások ellenére azonban nincs okunk panaszra, különösen, hogy megjelenési dátum híján bőven van ideje grafika terén is beérni – mert valljuk be, a képek eleddig egy eléggé szögletes emberszabású fajról tanúskodnak.

*Puma*

### EVOLÚCIÓ

Az evolúció fő tanításai és mechanizmusai a természetes kiválasztódás, a mutáció és a megszakított egyensúly. Az első kettő, gondolom, mindenkinek érthető; az előbbi lényege, hogy az erősebb marad fönn, és öröklti tovább hasznosnak ítélt génállományát – míg a második a véletlenszerű genetikai másolási hibák elméletén alapul.

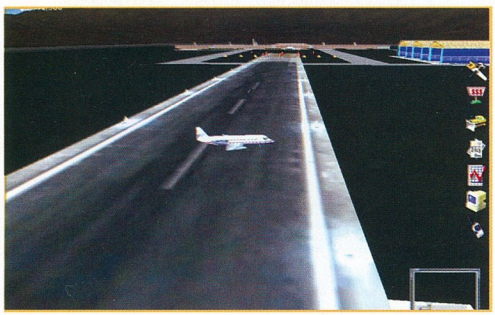
A megszakított egyensúly már egy kicsit problémásabb, ugyanis e tétel a mutációt mint „tudatos" evolúciós mechanizmust hivatott igazolni. Világos, hogyha az evolúció valaha is megtörtént, számos átmeneti fajt kellene találnunk ásatásaink során (félig hüllő, félig madár). Ám sajnálatos módon Földünk milliós nagyságrendű fajállományához képest igen kevés bukkant csak elő. A „hiányzó láncszemek" problémájának áthidalása érdekében 1972-ben Niles Eldredge és Stephen Jay Gould a köztudatba robbantotta a megszakított egyensúly elméletét, amely szerint az élet a Földön hosszú időn keresztül változatlan volt, s ezt az egyensúlyt időnként rövid, de „tartalmasabb" evolúciósorozatok szakították meg. Így egy adott faj földrajzilag elszigetelt populációjából egy új faj fejlődhetett ki, szinte minden különösebb átmenet nélkül.

Tulajdonképpen ezzel igazolják a teremtéselméletet az istenfélők is, mivel ha hosszú időn keresztül nem tudott végbemenni valamiféle hasznos genetikai változás, akkor rövid idő alatt hogy következhetett be ennél nagyobb mértékű „minőségi ugrás" a génállományban?

GLOBAL STAR SOFTWARE
SUNSTORM INTERACTIVE
WWW.GLOBALSTARSOFTWARE.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

# AIRPORT TYCOON 2

**Folytatása egy olyan játéknak, amelyről sok jót nem lehetett elmondani. Vajon volt értelme megcsinálni a következő részt?**



Torony ez a kifutópálya múltkor nem volt ilyen rövid...

Vannak csúcsjátékok, amelyek odaszögezik az embert a gép elé. Vannak jó játékok, amikkel kellemesen el lehet tölteni az időt. Vannak átlagprogramok, amelyek ideig-óráig elszórakoztatják a játékos kedvű egyéneket, és vannak olyanok, amelyeket a „bűn rossz" kategóriába sorolhatunk. Jelen cikk témaadó játéka, az Airport Tycoon 2 az utóbbi két kategória közt egyensúlyozik valahol, attól függően, hogy ki mennyire szőrös szívű egy játék megítélésekor. Én magam a „meglátni, és nem szeretni" kategóriába soroltam már röviddel a telepítés után, és hiába próbáltam meg újra és újra nekiveselkedni, hogy találjak valami játékélményt benne, nem igazán sikerült változtatni a kezdetben már kialakult véleményemen.

Pedig az alapkoncepció nem lenne rossz – mint a címből is kitalálható: egy repülőtér megtervezése, megépítése és menedzselése a feladat. A szükséges infrastruktúra kiépítése után, melynek során létre kell hoznunk a kifutópályákat, terminálokat és egyéb kisegítő épületeket, a légitársaságokkal való szerződéskötés is a mi hatáskörünkbe kerül. A szerződések aláírása előtt alkudozhatunk a különféle díjtételekkel (illetékek, parkolási díjak) kapcsolatban, majd ha sikerült mindkét fél számára elfogadható árakat összehozni, akkor máris indulhat a business. A cég repülőgépei elkezdik látogatni légikikötőnket, és ahogy a forgalom növekszik, úgy a pénz először lassan, majd egyre gyorsabban kezd csordogálni kasszánkba.

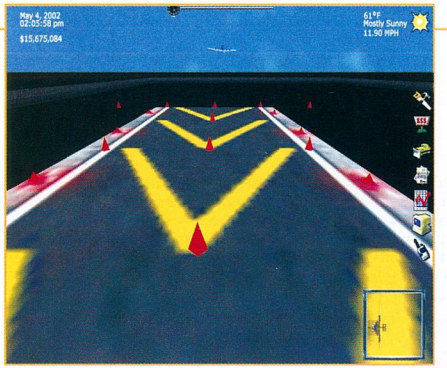
Bár ez így leírva nagyon szépen hangzik, a megvalósításban olyan szarvashibák vannak, amelyek szinte teljesen élvezhetetlenné teszik a játékot. Nézzük csak sorban, milyen gondokkal találkozhatunk reptérépítés közben! Kezdjük a legszembeötlőbbel, a grafikával. Az egy dolog, hogy az ilyen manager típusú játékok nagyon ritkán szoktak gyönyörű, szemkáprázató megjelenéssel rendelkezni – bár hozzá kell tennem, hogy nem egy játék azért igényes külsővel büszkélkedhet. Az AT2 teljes 3D-ben „pompázik", repülőterünket kívülről bármely szögből és többféle nagyítás mellett is megcsodálhatjuk. Azaz megcsodálhatnánk, ha lenne mit nézni, mert a terminálok kivételével az épületek eléggé jellegtelenek. Ezen valamelyest javíthatna a nappal/éjszaka váltakozása, de ezt úgy sikerült megoldani a tisztelt készítőknek, hogy éjszaka az egész kép gyakorlatilag elsötétül, a menük és a kifutópályák kivételével szinte semmi sem látszik. Még az épületeken sincs egy fia fény sem, mintha áramszünet lenne. Jól is néznénk ki, ha az életben is ennyi látszana egy repülőtérből! Úgyhogy az első ilyen éjszakai tájkép után rohantam a beállításokhoz, hogy kikapcsoljam ezt a remek funkciót, ami mondjuk képernyővédőnek nem rossz, de hogy játékra nem alkalmas, az biztos.

A másik nagy hiányosság a grafika területén a reptéri nyüzsgés majdnem teljes hiánya. Ugyebár ennél a játékstílusnál szinte alapkövetelmény, hogy élet legyen a képernyőn, mert ez a jutalom az elvégzett munkáért. Az ember megtervezi, majd felépíti álmai parkját/városát/gyárát, majd a kemény munka után hátradől, hogy élvezze, amint a digitális emberkék élik az életüket. Na, ebben az esetben ilyesmiről szó sem lehet. Kezdjük azzal, hogy emberekkel nem is találkozunk a reptéren, mindössze néhány autó kavircol az utakon, illetve a le- és felszálló repülőgépek is megjelennek a képernyőn. Ehhez hozzá kell tenni, hogy mind a repülők, mind az autók állva és egyhelyben fordulnak, mint a tankok, úgyhogy nemhogy jutalom, hanem inkább büntetés a nézelődés ebben a játékban. Egyszerűen nincs benne élet, mintha valahol egy isten háta mögötti hima-

**Iskolapéldája annak, milyen játékot nem szabad kiadni.**

### A VILÁG REPÜLÓTEREI

A címen található az Airports Council International honlapja, ahol érdekes számadatokra lehet bukkanni a repterek forgalmával kapcsolatban. Innen az derül ki, hogy az utasok számát tekintve legnagyobb Atlanta repülőtere, itt 10 hónap alatt 63 millió ember fordult meg. A következő Chicago 55, majd a londoni Heathrow reptér a maga 53 milliós forgalmával. Teherforgalom tekintetében első Memphis reptere, ahol ennyi idő alatt 2,8 millió tonnányi árú fordult meg, a második helyen pedig Hong-Kong áll 2 millió tonnával. A fel- és leszállások száma sem semmi, az első helyen álló reptéren (Chicago) az eltelt 10 hónap alatt 770.858 manővert regisztráltak, ez óránként 107 repülőgépet jelent. Na, ezt hiányoltam én az Airport Tycoon 2-ben...




lájai faluban járnánk, nem egy világvárosi reptéren.

A hangokkal kapcsolatban sok mindent nem lehet elmondani, egyszerűen csak vannak, de sok vizet nem zavarnak. Igaz, azon már meg se lepődtem a grafika után, hogy az autók motorja simán elnyomja a repülőgépek hajtóművét, sőt, a repcsik többnyire hangtalanul, lopakodó üzemmódban közlekednek.
A zenék azonban egész korrektek, hangulatosak bár nincs belőlük túl sok. Mindenesetre a csapat zenésze legalább megdolgozott a fizetéséért.

A játék kezelésével is vannak problémák. Alapvetően nem rossz, hiszen a megszokott gombokkal, csúszkákkal és információs panelokkal vezérelhető az egész, viszont van benne nem is egy baklövés, ami idegesítő eredményeket produkál. Az egyik dolog például az, hogy a kurzort a képernyő szélére húzva lehet scrollozni a képen, de a gombokat is annyira szélre rakták, hogy megnyomásuk szinte lehetetlen anélkül, hogy ne görgessük odébb a képet. A legjobb az egészben az, hogy miután megnyomjuk a gombot, a görgetés nem áll meg, hanem miközben olvassuk a feljövő ablakban az információkat, a kép szépen megy oldalra, és ezt nem is lehet a panel bezárása nélkül megállítani! Aki nem próbálta, el se tudja képzelni, mennyire irritáló is ez. Aztán ott van az időgyorsításra szolgáló csúszka: alapbeállításban a játék valósidőben megy. A csúszka azonban olyan érzékeny, hogy a következő beállítható fokozat már annyira gyors, hogy a képernyőn lévő objektumok (repülők, autók) mozgása teljesen követhetetlen, ergo ezek után már azt a kevés életet sem látjuk, amit normál sebességen. Végül, de nem utolsó sorban a segítőkészség teljes hiányát felmutató tanító pályát szeretném megemlíteni, ami gyakorlatilag annyit jelent, hogy az egyes menüpontokra, opciókra rákattintva egy rövid, 2-3 mondatos leírást kapunk. A játék nem vezet végig a lehetőségeken, csak ad egy bevezetőt, aztán „menjél, haver, nyomkodd a gombokat". Azért legalább egy normális játék tutorialját megnézhették volna a tisztelt készítők, hogy lássák, hogy is nézne ki egy ilyen játékmód.

Mindezek után játékélményről nem nagyon tudok beszélni. Őszintén megvallva az első benyomások után nem is volt kedvem nagyon mélyen belemerülni a programba, bár azt hiszem, nem járok messze az igazságtól, ha azt mondom, hogy semmi különlegessel nem találkozunk a játék során. Szerződések jönnek-mennek, és ahogy egyre nagyobb lesz a reptér, úgy jelennek meg a különféle kiegészítő épületek, amelyeket csak le kell rakni, és kész – más teendőnk igazán nincsen, kevés a variációs lehetőség. Véleményem szerint tehát az AT2-ben nincs semmi olyasmi, ami megfoghatná a játékost, úgyhogy maximum csak két komolyabb játék közti pár órás lazításra lehet jó.

*SzabFer*

### VAN MÁS ALTERNATÍVA?

**Aki hozzám hasonlóan kedvet kapott egy kis reptérmenedzselésre, annak szomorúan jelenthetem, hogy mindezidáig nem igazán jelent meg olyan játék, amelyben kipróbálhatjuk oroszlánkörmeinket. Az Airport Tycoon első epizódja a második rész ismeretében szintén nem érdemes a figyelemre, olyan cikket még nem láttam, ami pozitívan nyilatkozott volna róla. Az Airport Inc., amely 2000-ben jelent meg, hasonlóan alacsony színvonalúra sikeredett – ott a 3D-s világban zajló eseményeknek közük sincs a ténylegesen zajló történésekhez. Például egy repülőgép kigurulása és felszállása majdnem 1 napig tart, és bár a program szerint csak 1 repülő van a reptéren, mégis 3-4 is cirkál a kifutókon. Én magam több hasonló témájú programot nem találtam. Fejlesztők… nincs kedve valakinek csinálni egyet?**

**MINIMUM CONFIG:** P3 600 MHz, 64 MB RAM, 32 MB 3d kártya, 500 MB HDD
**JAVASLAT:** több ram elfér, de minek… :)

| DVD kapcsolat: | Multiplayer: | Airport Inc. | Airport Tycoon |
|---|---|---|---|
| Trainer | Nincs | 42% | 31% |

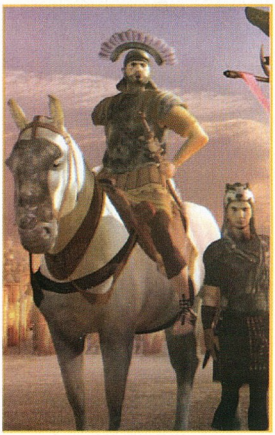
- [+] Téma
- [+] Zene
- [-] Szegényes grafika
- [-] Abnormális hanghatások
- [-] Minden más

**35%**

EIDOS
PYRO STUDIOS
WWW.PRAETORIANSGAME.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

# PRAETORIANS

**A dicső Római Birodalom története talán az egyik leghálásabb téma a történelemvizsgákon, hiszen kialakulásától - tündöklésén és kiteljesedésén keresztül - egészen a bukásáig számtalan eseményt és fordulópontot meg lehet említeni. A Pyro Studios pedig úgy gondolta, hogy az emlékezést még jobban segítheti azzal, ha kezünkbe adja a lehetőséget a kor átélésére, s csakis rajtunk múlik, hogy mennyire dicső lesz a Római Birodalom a mi segítségünkkel...**



Mi a fene? Hová lett a ló sörénye, csak nem...

A valósidejű stratégiai játékok közötti harc talán az egyik legélesebb a játékműfajokon belül, és bizony ennek tükrében a készítők nem tekinthetik amolyan próbának e riválisokkal teli szegmensbe történő átruccanást. Szerencsére az első próbán már régebben megfelelt a Preatorians készítőcsapata, a Pyro Studios, mivel az általuk elkészített Commandos sorozat finoman szólva is jött, látott, és győzött. Bizony, ők követték el a stratégia fanatikusoknak oly sok kellemes emléket - és átvirrasztott éjszakákat - idéző, s mára már klasszikussá avanzsált játékot. Természetesen hasonló sikereket ezúttal a legvérmesebb fejlesztők sem remélnek legújabb üdvöskéjük kapcsán, bár abban azért joggal bízhatnak, hogy a nevük már egyfajta garancia lehet a minőségre és az igényességre. Nos, bár a Preatorianst valóban más fából faragták, és - műfajukat leszámítva - semmilyen apró közös pontot nem fedezhettem fel a két alkotás között, mégis bátran vágtam bele a római kor történelmének átírásába.

Még az elején érdemes leszögezni, hogy a Preatorians történeti szála nem kapcsolódik szorosan a történelmi tényekhez, mindazonáltal az erőviszonyok és a főbb irányvonalak (külpolitikai törekvések és érdekek) felfedezhetőek benne. Ez a felfedezés hamar meg is történhet, hiszen a meglehetősen egyszerűre sikeredett főmenüben nem sok tennivalónk akad, s a grafika beállítása (érdekesség, hogy 1024x768 a maximum felbontás) után már indíthatjuk is a küldetéseket. Érdemes végigülni az elején fellelhető 4 különböző tutorial, azaz tanító módot, mert szerepel bennük sok-sok fontos információ és apróknak tűnő részlet, amelyeknek később, az élesben menő harcok során használt vehetjük. Az első tutorial játékban ráadásul szép lassan elindul a cselekmény is, s megismerhetjük például a később még számtalanszor a segítségünkre lévő kémet - és felderítő kémrepülőként használható vadászsólymát is. Apránként nemcsak a különböző csapategységeket ismerjük meg, hanem az alapvető irányítási funkciókat és az egyes csapatok támadó, védekező és különleges képességeit. A tanulás azonban nem bonyolódik tovább, s csakhamar belevághatunk a több tucat, egymáshoz kapcsolódó küldetés teljesítésébe. Ezeket szerencsére három különböző nehézségi szinten is végigjátszhatjuk, sanszot adva ezáltal magunknak a nagyobb ütközetekre, valamint mélyebb taktikai, logikai megfontolásokra.

A taktika azonban nemcsak a küldetések során, hanem a géppel (skirmish), vagy egymás ellen, többjátékos módban játszva is kulcsfontosságú lesz a játékban. S pontosan ez, a taktikai elemek széles tárháza adja meg a játék savát-borsát, izgalmát és érdekességét, hiszen minden egyes döntésünknek következményei lesznek, melyek befolyásolják a további történéseket. Nyilvánvaló, hogy a legfontosabb teendő annak kiválasztása, hogy a játékban szereplő 3 különböző nép közül melyik élén szeretnénk tetszelegni. A rómaiak mellett a barbárok (német-gall vegyes válogatott) és az egyiptomiak kerültek bele a repertoárba, s kedvünk szerint választhatunk közülük - leszámítva természetesen a küldetéseket. Mindegyik nép rendelkezik előnyös és hátrányos tulajdonságokkal egyaránt, jóllehet a személyes rokonszenv mellett elsősorban a pozitívumaikra érdemes figyelni. A rómaiak mellett szólhat az a tény, hogy rendkívül jól szervezettek, és rugalmasan lehet összeállítani a különböző (íjasok, lándzsások, kardosok) csapataikat. A barbárok erőssége a saját testi, fizikai erejükben és gyors helyváltoztatási - mozgási - képességükben rejlik. Az egyiptomiak pedig elsősorban a vallási fanatizmusukra alapoznak (az imádkozás a különleges harci fegyverük), s emellett nagy hangsúlyt fektetnek a tudományokra is. Válasszuk azonban bármelyik népet is, a sikerhez vezető taktikázás csaknem minden esetben ugyanaz lehet.

Csak úgy lehetünk sikeresek, ha időben rájövünk, hogy mely egységeket tudjuk a leghatékonyab-

ban felhasználni, ráadásul kénytelenek leszünk minden egységből legalább egy csoportnyit fenntartani. Vannak egységek ugyanis, amelyek nem képesek bemenni a vékony erdőkbe a fák közé, és ott harcolni, s vannak, akik pedig a sekély vízben történő átkelésnél hagynak minket cserben, és hídra vágynak. Márpedig veszély szinte mindenhonnan leselkedik ránk, és a gép igyekszik a játékban rejlő veszélyforrások teljes skáláját bevetni ellenünk. Ha nem vigyázunk, és óvatlanok vagyunk, könnyen szenvedhetünk érzékeny veszteségeket, s ez a küldetések során a bosszantóbb, amikor még nem tudjuk pótolni elvesztett embereinket, csapatainkat. Éppen ezért kémünket állandóan foglalkoztatnunk kell, életére pedig vigyázni, mint a szemünk fényére. Igaz ez a megállapítás a lovon ülő hadvezérre is, aki ugyan messzebbre lát katonáinál, ellenben könnyen sebezhető, és remek támadási felület is egyben. A játék célja pedig sok esetben nemcsak az ellenfelek elpusztítása és a városok feletti uralom megszerzése lesz, hanem életben kell tartanunk magát a vezért is. A gép ellen játszva annyival könnyebb a helyzet, hogy kémből tudunk újat „gyártani", ha az jobb létre szenderült. A gyártás szó nem hagyományos értelemben vett gyártást jelent, ugyanis nem kell semmilyen nyersanyagot gyűjtenünk a termeléshez, mindössze be kell védenünk a falut, amely elég egyszerű megjelenítést kapott. Azaz falu gyanánt senki ne keressen házakból, netalán utcákból álló épületegyüttest, mivel egy kör alakzatban pár egymáshoz állított, sátor jellegű képződmény jelzi az elfoglalni és megvédeni érdemes helyet. A „falu" fölötti hatalom jelképeként és védelme érdekében építhetünk őrtornyot, amely jól néz ki, de nagy védőerőt nem képes biztosítani. A megvédés érdekében tehát célszerű a közelben hagyni állomásozó csapatokat, amelyek képesek ellenállni a rohamoknak, és hatástalanítani azokat. Harcosokat és harci eszközöket a faluk segítségével tudunk előállítani, erősségük függvényében kerülnek meghatározott lakosba és gyártási időbe. Azt sajnáltam a legjobban, hogy nagy építkezésekre és kiterjedt birodalmunk gazdasági irányítására nem nyílik lehetőség, ami még akkor is negatívum, ha figyelembe vesszük, hogy így is elég nehéz a figyelem összpontosítása. A harcok valóban nagymértékben lekötik az ember figyelmét, és ráadásul nemcsak az egységeink mozgatására, irányítására, hanem a különböző harci eszközök használatára is koncentrálnunk kell.

Az izgalmas ütközetek alatt azonban a szép és alapos grafika nem kerülheti el az ember figyelmét. A legmagasabb felbontás és részletesség beállításával nagyon szép látvány tárul elénk, s ehhez hozzátartozik a pályák részletessége is. Talán a skirmish pályák tűntek némileg egyhangúnak, bár az idő ezt biztos begyógyítja majd sok-sok újabb pályával. Nagyon tetszettek az időjárás effektjei is, különösen az eső, a villámlás és a rohanó patakok kivitelezése. A hangokról csak hasonlóan jókat mondhatok, nemcsak a játék alapzenéje, hanem az effektek is kiválóan szólnak, kiváltképpen a csaták alatt hallható kiáltások – inkább üvöltések – fogtak meg leginkább. A hangulat mindezek alapján jónak mondható, hiszen a taktikai elemek pontos megválasztása mellett a grafika és a zenei aláfestések hozzák a színvonalat. Ehhez társul még további pozitívumként az irányítás, amely nem sok újdonságot vonultat fel, a jól megszokott sémák itt is megmaradtak és alkalmazhatóak. Játszi könnyedséggel változtathatunk egységeink felállásán (védekezés-támadás), alakzataikon, s könnyen átláthatjuk, hogy melyik egységünk hol és mit tevékenykedik.

A Praetorians-on jól látszik, hogy készítőik nem kezdők már a szakmában, hiszen rendelkezik mindazon jó tulajdonságokkal, amelyek miatt lehet szeretni egy stratégiai játékot. A grafikára és a hangokra egy rossz szavunk sem lehet, az alaposság és az irányíthatóság is ott van a top-on, egy picit azonban száraznak éreztem. Kicsit olyannak, amellyel nagyon jót játszik az ember, de egy idő után mégis többre vágyik. Még több épületre, gazdasági irányításra, esetleg kereskedésre vagy diplomáciára, vagy csak egy picivel többre mindenből. Ugyanakkor azt is látni kell, hogy ezek nélkül is elég összetett játékkal akad dolgunk, hiszen figyelmünk egy pillanatra sem hagyhat ki a menetelés során. A történelemből már jól tudhatjuk, hogy a legkisebb tévedés is egy egész birodalmat dönthet romba, s ez még a számítógépes játékoknál is így van…

*Doki*

**HASZNOS TANÁCSOK...**

**Mindenkinek adnék pár jó tanácsot, amely szükséges lehet a sikerhez. Először is állandóan használjuk a kémünket, mielőtt bármerre is elindulnánk. Soha ne menjünk el felderítés nélkül erdők előtt/mellett, és ne menjünk be hegyoldalak mellé. Védekezésnél – ha lehet – állítsunk seregeket a közeli hegyoldalakra, ugyanis szépen tizedelik az úton érkező és lent portyázni szándékozó támadó csapatokat. Természetesen elsősorban íjászokat célszerű ide állítanunk, némi védelemmel megtámogatva. Mindig többféle csapattal induljunk el felfedezni és hódítani, hiszen az erdőharcok a legtöbb esetben elkerülhetetlenek lesznek, és sokan lehetnek a rejtekből támadók. Sajnos ők a legtöbb esetben nem jönnek ki nyílt harcra, hanem be kell küldenünk az erdőbe harcosainkat, erre pedig fel kell készülnünk. Használjuk népünk különleges támadó specialitását, valamint a csapatok formációját is igazítsuk az adott helyzet kívánalmaihoz. És természetesen értessük meg mindenkivel, hogy Róma az egyetlen birodalom!**

**MINIMUM CONFIG:** 600 MHz CPU, 64 MB RAM, 500 MB HDD
**JAVASLAT:** 1 GHz körüli processzor és 128 MB memória elkél

| DVD kapcsolat: | Multiplayer: | Age of Mythology | War and Peace |
|---|---|---|---|
| Video | LAN/INTERNET | PC.GAMES - 2003/01 - 97% | PC.GAMES - 2003/02 - 85% |

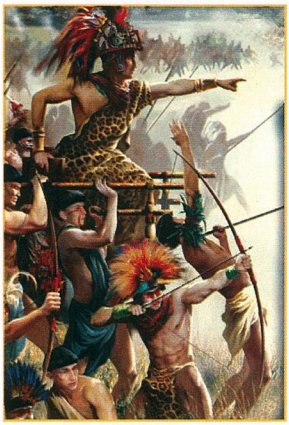
- Szép grafika és effektek
- Ügyes AI
- 3 különböző nehézségi szint
- Építkezés és gazdaság
- A skirmish pályák

**88%**

CDV
GSC GAME WORLD
WWW.AMERICANCONQUEST.COM
6.900 FT

# AMERICAN CONQUEST

**Quetzalkoatl isten visszatérése utáni időszak nehéznek bizonyult. Az istenek vérszomja nem csillapult, harcolnunk kell...**



Emberek, azok ott nem fehér zászlót lobogtatnak?

Sok-sok évvel ezelőtt, amikor a számítógép még egyet jelentett az Amigával (áldassék örökre az ő neve), volt egy játék, melyben Amerika történelmét kellett végigjátszanunk egy körökre osztott stratégiai játékban a kontinens felfedezésétől a függetlenségi háború csatáiig. Briliáns erőforrás-menedzsment, jópofa diplomácia, együgyű harcrendszer, de mindenekelőtt rendkívüli hangulat jellemezte ezt a gyöngyszemet, mely a Colonization névre hallgatott, s melyet – minthogy Sid Meier volt alkotója – a Civilization kistestvérének is neveztek. Nos, e játékkal töltött hosszú nappalok és éjszakák ködlöttek föl emlékezetemben, amikor az American Conquest lemezét a kezembe vettem, s talán a CDV játékfejlesztő csapata elnézi nekem, ha új játékuk méltatását egy régi nagy klasszikus emlékének felidézésével kezdtem. Annál is inkább, mert a hasonlóság a két játék között a témaválasztás azonosságával ki is merül.

Mert az American Conquest nem történelmi tárgyú stratégiai játék, hanem igazi csihipuhi a javából, azaz a készítők megfogalmazásával élve: történelmi hátterű real-time stratégia. A történelmi háttér alatt az 1492 és 1813 közötti időszak amerikai történéseit kell értenünk, a valós-idejű csihipuhi alatt pedig... úgy van, a szemfülesebbek a CDV neve hallatán máris közbekiabálják, amerikai környezetbe ágyazott Cossacks-ot!

A Cossacks jó másfél éve jelent meg, s bár a real-time stratégiák hogy úgy mondjam szokásos ügymenetébe jelentős változást nem hozott, igényes grafikája, hangulata, de mindenekelőtt a játék motorjának az a képessége, hogy tömérdek – több ezer – figurát animáljon egyszerre, zajos sikerré tették. (A Cossacks sorozatról bővebben olvashatsz a lapszéli jegyzetben.) Nos, ha valaki a játék felmenőit még nem ismeri, attól még ne essen kétségbe, ha a műfajt szereti, ismerkedésnek a „sorozattal" ez pompásan megteszi. Az amerikai újkori történelem öt különböző eseményéből válogathatunk, némelyiket (például a franciák és angolok között dúló hétéves háborút vagy az amerikai függetlenségi háborút) mindkét résztvevő fél oldaláról is kipróbálhatjuk. Így végül az egyjátékos módban nyolc különböző küldetéssort oldhatunk meg (ezek mindegyike értelemszerűen több csatából áll, átlagban hat-nyolcból), úgyhogy mire mindet végigjátszod, igencsak sok időbe telik), s akkor még nem is szóltunk a kilenc különálló egyjátékos küldetésről, a többjátékos mód ún. történelmi csatáiról, s a változatosságot növelendő, a népek számáról. Mert abból bizony tizenkettő van: nyolc indián törzs, a többi európai, illetve az amerikai telepesek. Ezek ugyan nem térnek el jelentősen egymástól, de ugye nem kell mondanom, hogy mindegyik megismerése alaposan megnöveli a játékidőt?

A rendszer alapjai viszonylag egyszerűek, bármelyik néppel választjuk is, a séma ugyanaz. Először gyorsan meg kell szerveznünk a legalapvetőbb termelési láncot: nyersanyagok és élelmiszerek termelése a megfelelő épületek felhúzásával. A termelést és az építést egyaránt a kétkezi munkások végzik, ők dolgoznak a földeken, a bányákban, de belőlük képezhetőek a katonák is. A termelés beindítását követően egyéni vérmérsékletről, ízléstől és klikkelési sebességtől függően folytatódhat a sor a harci egységek szaporításával, illetve az épületek (s ezen keresztül persze az egységek) fejlesztésével. Célszerű e kettőt párhuzamosan végezni a (viszonylag) békés percekben, az ellenfél nagyobb támadásának megindulása előtt, mert a kiképzés alatt az épületekbe beküldött emberek nem figyelnek, és nem lőnek az ellenségre. Ha kellően ügyesek vagyunk, s ennyi idő alatt még nem rohant le minket az ellenség, nekiállhatunk a támadás előkészítésének.

Ezen a téren már jóval szélesebb körűek a lehetőségeink. A darabszámra száz körüli különböző egység a harci taktikák egész tár-

## A KAMPÁNY MÓD KÜLDETÉSEI

*Kolumbusz utazásai (1492-1502):*
Amerika felfedezése és az első összetűzések az indiánokkal.
*Pizarro hadjárata (1532-1544):*
a spanyol hadsereg háborúja az inka birodalom ellen.
*A hétéves háború (1756-1763):*
a britek és franciák között dúló háború az észak-amerikai területek birtoklásáért.
*Tecumseh lázadása (1809):*
a sziú hadvezér az indián törzsek egyesítésével kívánt harcba szállni a frissen megalakult Egyesült Államok ellen.
*Az amerikai függetlenségi háború (1775-1783):*
Anglia és észak-amerikai gyarmatai között vívott háború, melynek eredménye az Amerikai Egyesült Államok létrejötte lett.

házát kínálja, s bizony aki erre nem figyel, s redalertes virtussal „sok egység, aztán aggyá' neki" mentalitással rohamoz, könnyen azon kaphatja magát, hogy halomra lőtték az embereit, s csak szomorúan nézheti, hogy az az egy egység, amelyik az ellenséges épületig élve eljutott, az első pofontól jobblétre szenderül. (Hogy én ezt honnan tudom? Hát, izé... Mondják...) Szóval ebben a játékban igenis jelentősége van taktikai döntéseidnek. Számít, hogyan állítod föl a sereged, hogy mondjuk közelharci eszközökkel felszerelt egységeiddel véded-e a lőfegyvereseket, akik az első sortűz után a fegyverek újratöltéséig csaknem teljesen védtelenek (a legtöbb egységnek ugyan kétféle fegyvere is van, egy távolsági és egy közelharcra alkalmas, de értelemszerűen nem egyformán hatékonyan használják azokat). Számít, mikor adod ki a támadási parancsot, mert van, amikor a stabil lábmegvetés, azaz kemény védekezés mellett lopva megindított átkaroló hadművelet hoz eredményt, s van, amikor az özönvízszerű lerohanás... Ez utóbbit az teszi igazán jelentőssé, hogy a program figyeli az úgynevezett morál-értéket is, s ha mondjuk egy összecsapásba belebukik a hadosztály több mint 30%-a, vagy megölik a parancsnokokat, a katonák menekülőre fogják a dolgot. Számít az is, hogy milyen bónuszokkal láttad el seregeidet, hiszen a tűzerség pontossága, a páncélos egységek védekező értéke, vagy a sebesültek gyógyításának képessége nem egy csatában döntő jelentőségű lehet. És persze az sem árt, ha a diplomácia nyelvén is értesz (van megfelelő egységed), hiszen semleges népektől erősítést is vásárolhatsz. Igaz, ezek irányításába bele nem szólhatsz, ezért ügyesen taktikázva alkalmazkodnod kell hozzájuk, azaz engedd őket szépen, udvariasan előre...

Meg kell adni, a hangulatra nem lehet panasz. A grafika gyönyörű (a terep ugyan két dimenzióban ábrázolt, de három dimenzióként viselkedik, azaz dombtetőről jobban belátod a környéket, a terep elemei fedezéket is jelentenek stb.), az animációk látványosak. Kedvencem, amikor a spanyol alabárdos rátöri szegény indiánra a kunyhóajtót, majd egy rövid dulakodás után, melyből mi csak a katonánk hátát s megmeglendülő fegyverét láthatjuk, eldől, kié is lesz az épület: ha katonánk elterül a földön, gyanítható, hogy nem a miénk. (Sebaj: van máááásik!) És persze a kis kétszemélyes viadalokon túl a csaták: egész egyszerűen lenyűgöző, ahogyan a több száz rekmül animált kis figura nekilódul a képernyőn, fegyverét előreszegezve masíroz előre a színpompás és élethű tájon át, majd hangos kiabálás és fegyverropogás közepette egymásnak feszülnek a seregek – pillanatok alatt olyan kavarodást teremtve a képernyőn, hogy ember legyen a talpán, aki mindezt átlátva, higgadt fejjel képes embereit kommandírozni. A játék grafikus motorja 16 000 egység egyidejű jelenlétét teszi lehetővé a képernyőn! Ezt az elképesztő számot leellenőrizni persze nem tudtam, de a szemem előtt nyüzsgő seregek látványa igen imponáló volt. Ha a géped bírja, mindezt nagyszerű hangulatú zenékkel festheted alá, s íme, kész egy lenyűgöző történelmi tabló.

Oszlopos sorain közt kinőtt néhány pálmafa

Az egészben az a szép, hogy a képernyőn megjelenített káosz mélyén alaposan átgondolt és kialakított szabályrendszer húzódik meg. Azt ugyan nem tudom, hányan veszik a fáradságot, hogy végiglapozzák a több mint százoldalas kézikönyvet, de praktikus dolog legalább a kedvenc választott nép adatait elszemezgetni. Például hogy az előbb említett spanyol alabárdos támadóértékét hat, védőértékét kilenc fokozaton keresztül lehet növelni. E fokozatok bizonyos épületek meglététől függenek (mondjuk egy erődtől, ahol a katonák kiképzése folyik), egy megadott tréningtől (vívás például), valamint a felhalmozott arany és élelmiszer mennyiségé-

## TIPPEK, ÖTLETEK

Minthogy a játékban nagyon sok függ az előállított egységek számától, kiképzésük gyorsaságától, érdemes odafigyelni a következőkre:
Mivel embereid száma többek között a rendelkezésre álló élelmiszer mennyiségétől is függ, kezdd a játékot a mezőgazdasági tevékenységek upgrade-jével, hisz örök igazság: kétszeres hozam kétszer annyi ember ellátására elegendő.
Ha az anyagi alapok megvannak, gyorsítsd fel az emberek „előállítását": néptől függően ajándékok, kölcsönök nyújtása, rendőrség felállítása segíthet a szaporulat növelésében.
Automatizáld a folyamatokat! Ne egyesével add ki az utasítást utánpótlási igényedre: a shift és control gombok használatával mód van az egységek folyamatos gyártására.
Ugyancsak ezt az automatizmust segíti, ha az egyik épület rally-pointját (tehát azt a pontot, ahová „elkészült" emberkénk kisétál) a másik épület bejáratához viszed. Így például a paraszt kunyhójából egyenesen a katonai kiképző telepre masírozik.

Klasszikus felállás: a jó kékek a gonosz pirosak ellen

## A COSSACKS-TÖRTÉNELEM

A 2001-es év egyik nagy sikerjátéka volt a Cossacks: European War, egy ukrán fejlesztőcsapat a XVII-XVIII. század európai háborúit feldolgozó real-time stratégiája. Szép grafikája és jól kidolgozott harcrendszere önmagában is elég lett volna a sikerhez, de igazán híressé a motorja tette, amely több ezer egységet tudott egyidejűleg mozgatni, fantasztikusan élethű csatákat varázsolva a képernyőre. Hamarosan megjelent hozzá az első kiegészítő, a Cossacks: Art of War, mely bár további népeket tett játszhatóvá, mégis inkább volt feljavított változat. Nem úgy a Cossacks: Back to War, ez a mostanában megjelent új rész (csak azért mondhatjuk új résznek, mert nem igényli az alapjátékot, egyébként ahhoz nagyon hasonló), melyben még magyar egységeket is fellelhetünk. Hírekből tudjuk, hogy készül a javított grafikus motorra épülő Napoleonic Wars, s ebbe a sorozatba illeszthető a korábban American Wars munkacímen futó, ám végül American Conquest névre keresztelt játék is. (Kissé abszurd lett volna a Cossacks: American Conquest cím, nem?...)

től. Ha ehhez hozzávesszük, hogy az épületek maguk is egy fejlesztési folyamat részeként jönnek létre (a technológiai fa határozza meg, mikor milyen épület emelhető), láthatjuk, hogy harcba vezényelt egységünk mögött stratégiai döntéseink egész láncolata húzódik.

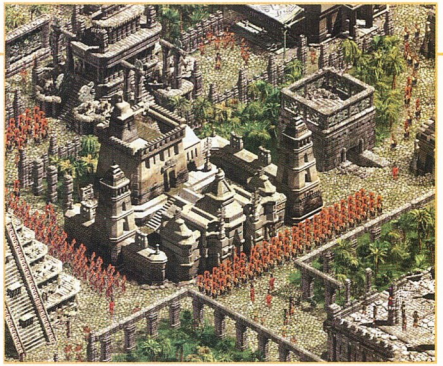
Az American Conquest olyan igényesen van megformálva, hogy szinte kínosnak érzem egy-két apróbb fenntartásom megfogalmazását, pláne, hogy azok is inkább a műfajnak, semmint a játéknak szólnak. Úgy vélem, az átgondolt, részletes szabályrendszer előnyei semmivé foszlanak a harc levezénylésekor. Nincs idő megfontolni az erőforrások előteremtésére, a működő gazdaság kialakítására vonatkozó döntéseket, nem töprenghetünk a fejlesztések kívánatos sorrendjén, mert a játék dinamikus jellegéből fakadóan állandóan az ostromok visszaverésével, elterelő hadműveletekkel, apróbb ellentámadásokkal leszünk elfoglalva. A csetepaté pillanatnyi szüneteiben ledobáljuk az épületeket (ide egy bányát, oda egy malmot), gyorsan kiadunk egy-két parancsot a szántóföldek, erdők munkásainak, aztán az egér és a billentyűzetkombinációk segítségével irány a harcmező. Ez a kapkodás hosszú távon fárasztó, nem engedi az elmélyült játékot.

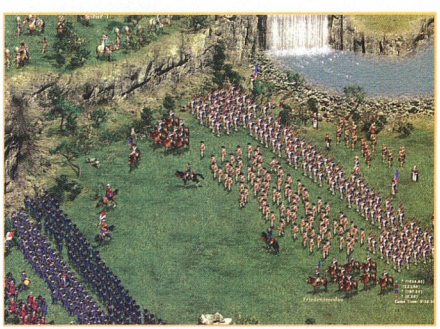
Meglehet, eleve ez is volt a játék alkotóinak célja, mert a hadjáratok úgynevezett kerettörténeteit tekintve a gondos megmunkálás ellenére is kilóg a lóláb. A küldetés konkrét céljának ismertetése előtt hosszú szöveget olvashatunk és hallhatunk a történelmi eseményekről, ám maga a célfeladat ehhez csak amolyan tessék-lássék módon kapcsolódik (megtudjuk például, hogy Kolombusz harcolt is az indiánokkal, majd a küldetésben egy erődítményt kell tartanunk tizenöt percig). Hát... Őszintén szólva kétlem, hogy egyáltalán lesz valaki, aki végigolvassa ezeket a bevezetőket, s egy csattanós bal klikkel nem küldi el őket a balul sikerült történelmi ismeretterjesztés süllyesztőjébe. E puritán átvezetés a csaták között nyilván a játék designereinek tudatos döntése (feltételezem, hogy nem elsősorban a kiadások lefaragása volt az ok), mindenesetre nekem hiányoztak a hangulatos mozik, a játék többi részére jellemző színpompás gazdagság.

Az irányítással kapcsolatban is vannak fenntartásaim. A játék készítői a hivatalos honlapon megnyugtatnak ugyan, hogy a hatalmas seregek áttekintése és irányítása a zoom opció segítségével biztonságosan kontrollálható, de ezt én nem tudom alátámasztani. A zoomolás mindössze kétfokozatú, az egyikben a kamera nagyon közel van az eseményekhez (a kényelmetlenséget az is növeli, hogy lassú a képernyő scroll), a másikban nagyon távol, s akkor ez még csak az 1024x768-as felbontás.

Ám ez ne tántorítson el senkit a játéktól: Cossacks-rajongók dobjanak rá még 5%-ot az értékelésre, a Heroes III rajongói vegyenek el ugyanennyit. Az értékelés így vélhetőleg korrekt lesz, én pedig csendben tovább várakozom arra a talán soha el nem készülő játékra, mely egyesíteni fogja a Colonization briliáns stratégiai részét az American Conquest verhetetlen hangulatú, szabályait és megjelenítését illetően abszolút profin kidolgozott harcrendszerével.

*Tarcsa Zoltán*





**MINIMUM CONFIG:** PII 450 MHz, 64 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP
**JAVASLAT:** 1 Ghz körüli processzor, 256 MB RAM, ha zenével együtt akarsz játszani

| DVD kapcsolat: | Multiplayer: | Medieval: Total War | Stronghold: Crusader |
|---|---|---|---|
| Nincs | LAN/INTERNET | 95 % | 80 % |

- + Pompás grafika
- + Taktikai lehetőségek
- + Csaták fantasztikus hangulata
- − Nehézkes áttekintés
- − A taktika elnyomja a stratégiát

**88%**

INFOGRAMES
QUICKSILVER
WWW.MASTEROFORION.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

# MASTER OF ORION III

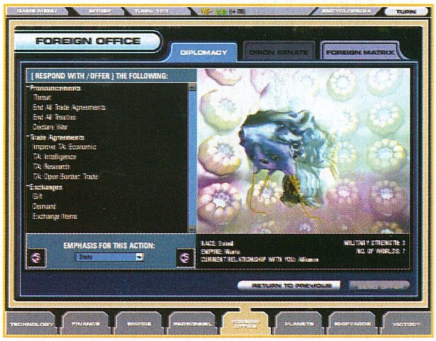
**Itt van, megjött! A sok stratéga által már régóta várt játék végre a boltokba került!**

Napjaink RTS/FPS/RPG dömpingjében nagyon ritkán bukkan fel a körökre osztott stratégák számára valami érdekes játék. Lassacskán azt lehet mondani, hogy – akárcsak a kalandjátékok esetében – igazi ünnepnap az, amikor megjelenik egy ilyen program. A régóta várt Master of Orion eljövetele, biztos vagyok benne, hogy minden magára valamit is adó stratéga számára piros betűs nap volt, a kérdés azonban az, hogy a kezdeti örömujjongás után vajon hosszú távon, egy-két menet lejátszása után is megmarad-e az ünnepi hangulat. Tekintetbe véve, hogy e cikk megírásának idején még alig 4 napja jelent meg a játék, nem hozok ítéletet felette, mert ehhez több idő kell. Játékostársaimmal azonban e rövid időszak alatt is sokat beszélgettem a MOO3-ról, így reménlhetőleg sikerült valamennyire objektív véleményt alkotnom róla.

Indításkor feltűnő a kissé idejétmúlt, már-már primitívnek mondható grafika. Itt senki se gondoljon arra, hogy hiányolom a 3D gyorsítást, a poligonhegyeket meg a DirectX 9-es effektusokat. Nem, ez a játék nem erről szól, és aki ilyesmire vágyik, az nagyon rossz felé keresgél! Ami nekem nagyon nem tetszik, hogy a felbontás nem változtatható, fix 800*600-as. Az esztétika mellett (nem néz ki valami jól nagyobb monitorokon) gyakorlatiasabb indokaim is vannak a morgásra. A játék képernyői ugyanis a rengeteg funkció, lehetőség és információ miatt elég zsúfoltak, így egy magasabb felbontás biztosan enyhített volna e problémán. A másik – talán ebből következő – gond a játék betűkészletének megjelenítése. A betűk ugyanis kissé elmosódottak, homályosak, mintha valamilyen anti-alias (élsimítás) funkcióval lennének kirajzolva. Látszólag bagatell probléma, de egy olyan játék esetében, amely elsősorban a szövegekre, információkra alapoz, ez komolyan rontja az élvezhetőséget. Azt megelőzendő, hogy valakiben megfogalmazódjon, hogy „eh, ez a cikkíró mit kicsinyeskedik itt", hadd említsem meg, hogy a neten már megjelentek mindenféle nem hivatalos patchek, amelyek megfúrják a játék betűkészletét, és enyhítenek valamelyest a problémán. Zárójelben szeretném csak megemlíteni, jó pont jár a fejlesztőknek azért, mert az egész játékot úgy készítették el, hogy kívülről is módosítható legyen. Ez a szemléletmód az utóbbi időben eléggé elterjedt a stratégiát fejlesztők körében (például a Hearts of Iron c. program is ilyen), és ezt általában értékelik is a népek. Hosszútávon pedig azt eredményezi, hogy a program sokáig élvezetes és újrajátszható marad a barkácsoló kedvű játékosok által készített modok miatt.

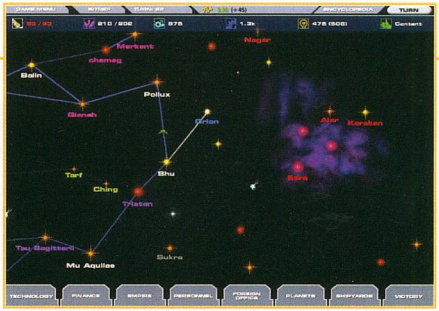
Jajjj... Vajon ez kit ábrázolhat?

Csak a rend kedvéért beszéljünk a játék hangjairól és zenéjéről is. Róluk annyit lehet elmondani, hogy vannak – de sok vizet nem zavarnak. Néhány, a gombok megnyomását jelző kattogáson, pittyegésen kívül csak az űrharcban találkozunk érdekesebb effektusokkal. Ez a játék azonban nem is igényli az ilyesmit, az igazat megvallva nem is hiányzott a tesztelés során. A zene kezdetben talán érdekes lehet, bár hosszú távon nekem idegesítő volt, úgyhogy hamar ment a süllyesztőbe. Végeredményben tehát a körítésről (hangok és képek) annyit lehet elmondani, hogy a játék átlagos vagy – szentségtörés! – akár még roszszabb az átlagnál, még saját kategóriájában is. A hibák egy része szerintem orvosolható, így ez még javulhat pozitív irányba egy keveset, de az biztos, hogy ha valaki az első benyomására alapozva választ egy játékot – ami nem mindig elítélendő dolog – akkor a MOO3 hamar a kukába




## KERESZTTŰZBEN

Amióta a hosszú várakozás miatt szinte feltüzelt MOO „veteránok" kezébe került a játék, az Internetes fórumok eddig egységes rajongótábora két pártra szakadt. Az egyik csoport kiábrándultságának ad hangot, mivel az ide tartozók egy felturningolt, kibővített és a korunkhoz igazított, ám alapjaiban az előző részekhez hasonlító folytatást vártak. Az ellentábor viszont azzal érvel, hogy a klónokat mindenki utálja (ami végeredményben igaz), és tessék örülni annak, hogy egy gyökeresen új játék került a kezünkbe – idővel pedig biztosan tetszeni fog mindenkinek. Abban azonban a két csoport egyetért, hogy nagyon kevés új ember fog csatlakozni a MOO rajongókhoz, mivel feltétlenül kell egy kis fanatizmus ahhoz, hogy 1-2 óra játék után ne uninstalláljuk ezt a programot. Első ránézésre ugyanis hihetetlenül riasztó…




## A MOO3 VAPORWARE?

Érdekes, talán sokak számára ismeretlen szó a vaporware. A számítástechnikában azonban egyre gyakrabban hallani ezt a kifejezést, programokkal vagy akár hardveres cuccokkal kapcsolatban is. Azok a termékek kerülnek a vaporware kategóriába, amelyeket a marketing gépezet már jóval a megjelenés előtt elkezd dicsőíteni, megjelennek ismertetők és bemutatók, de a végleges verzió hosszú évek múltán sem kerül a polcokra. A határidő egyre csak tolódik, és néhány esetben előfordul, hogy az agyondicsért cucc a végén meg sem jelenik. Biztos mindenki tud pár olyan programot megnevezni, amelynek megjelenésére hosszú hónapokat vagy akár éveket kellett várni. Olyan nagy nevekre lehet itt gondolni, mint a Diablo 2 vagy a Warcraft 3, de ne feledjük el megemlíteni a Black and White-ot sem, amiről már szinte mindent lehetett tudni, csak azt nem, mikor lehet vele játszani. A VW toplisták élén azonban kétségtelenül a Duke Nukem Forever áll, amelyet – szinte hihetetlen, de – 1997-ben jelentettek be először, és azóta sem lehet tudni, hogy lesz-e belőle valami, vagy sem. A MOO3 sem volt piskóta, főleg az utóbbi egy évben, amikor szinte hetente tolódott odébb a kiadási dátum, és volt időszak, amikor mindenki azt hitte, a játék piacra sem kerül. Aztán amikor idén januárban aranylemezes lett, volt nagy öröm, de akkor még nem tudtuk, hogy egy hosszú hónapot kell várni a tényleges megjelenésig.

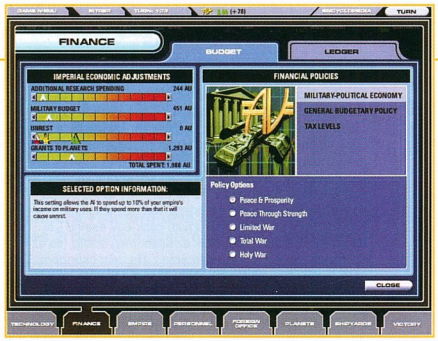
fog kerülni az esetében. A fejlesztők is elismerik, hogy terveik szerint ez a játék nem a megjelenésével fog tarolni, hanem inkább a játékmenetével, mert erre összpontosítottak a fejlesztés hosszú időszaka alatt. Úgyhogy ennyi elég is a külcsínről, ideje a belsőségekre sort keríteni.

Az első, amit meg kell említeni, hogy a játék léptéke óriásit változott az előző részekhez képest. Továbbra is birodalmat kell építenünk, ám annyi lehetőség és opció került a játékba, hogy ha valaki nem akar 20-30 percet eltölteni egyetlen körrel, akkor rá kell bíznia magát a segítő AI-ra, ami a játékban a sokatmondó „Viceroy" (alkirály) nevet viseli. Úgy kell az egészhez hozzá állni, hogy mi vagyunk a birodalom feje, aki meghatározza a követendő stratégiát, ám a részletekbe már nem megy bele, hanem rábízza azt a beosztottakra. A gép ugyanis néhány terület kivételével (diplomácia, katonai hajók irányítása, kémkedés) alapból elintéz mindent, anélkül, hogy bármit tennénk. Kis túlzással élve, nélkülünk is jól eljátszik. Nincs szükség mikromenedzsmentre, amikor az ember például minden körben végignézi/beállítja, hogy mit csináljanak a bolygói, meglátogatja az összes űrhajót, gondos mérlegelés után kiválasztja, milyen technológiákat fejlesszenek a tudósok, és így tovább. Ezt el lehet, sőt el kell felejteni, mert szerintem legalább 30 óra játék kell ahhoz, hogy valaki igazán átlássa a játékban lévő szabályok és folyamatok tömkelegét.

Csak egy példát hadd hozzak fel a játék komplexitására – régen ugye úgy volt, hogy minden egyes csillag egy kolóniát jelképezett. Volt egy termelési sor (queue), amibe bepakolhattuk a felépíteni szánt épületeket és hajókat, és csak néhány alapvető értéket kellett figyelni, hogy lássuk, bolygóinkon rendben van-e minden. És mi van most? A galaktikus térkép minden egyes csillaga több – akár 8-10 – bolygót is tartalmaz. Mindegyiket külön kell kolonizálni, és mindegyik egy önálló világ. Minden egyes bolygó további régiókra van felosztva, amelyekre egyenként kell beállítani, hogy milyen területre összpontosítsanak (ezt a játékban DEA – Dominant Economic Activity – névvel illetik). Minden régióban 2 DEA adható meg, ez lehet élelmiszertermelés (az idétlen Bioharvesting nevet nem tudom, ki találta ki), bányászat, ipar, kutatás, közigazgatás, katonaság vagy éppen kereskedelem. Ezen DEA-k összessége adja meg egy bolygó végleges gazdasági értékét. Mindezek mellett az épületek és egyéb létesítmények továbbra is megmaradtak, amelyeket külön lehet felhúzni egy bolygóra.

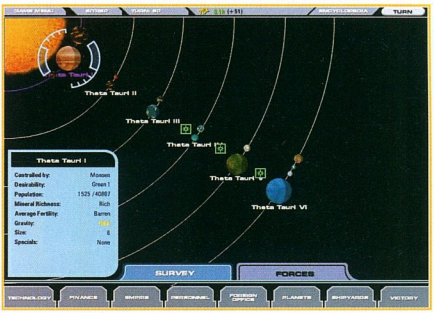
**Csak az idő tudja eldönteni, hogy valakinek bejön-e a játék vagy sem...**

Bonyolultnak hangzik? Az is, és még nem is beszéltünk arról, hogy kolóniáinknak 2 építési sora (queue) van, egy katonai és egy polgári. Hogy melyik milyen gyorsan termel, azt a régiókon lévő DEA-k száma mellett a ráfordított pénz mennyisége is befolyásolja. Minden bolygó saját kasszával rendelkezik (szükség esetén a birodalom azért adhat pénzt), ahol a befolyó bevételeket szintén bolygószinten osztjuk szét az egyes gazdasági területek között. Ha csak egyetlen bolygónk van, már az is önmagában elég munka, hogy felügyeljük. Na de amikor már egy egész naprendszer a mienk, benne 6-8 bolygóval, akkor már elég gázos átlátni, hogy melyiken mi is történik. De hát milyen birodalom az, amelyik csak egy rendszert urál? Ahogy haladunk előre, szó szerint akár kolóniák százai kerülnek uralmunk alá, és nincs az az ember, aki képes lenne ezeket egyedül irányítani. Ezért van az, hogy akár tetszik, akár nem, ezeket a gépre kell hagyni, és csak a kritikus helyeken kell beavatkozni. Bármibe beleszólhatunk, de ha nem akarunk elveszni a részletekben, akkor birodalomszinten kell kiadnunk az utasításokat és irányelveket, és hagyni kell, hogy a kis dolgokat elintézze a gép. Biztos vagyok benne, hogy az AI nem tökéletes (a lakosság moráljával például elég gyengén kezeli), de nem lehetünk meg nélküle.




Komoly változások történtek katonai területen is. Eleve két részre oszthatók haderőink: naprendszeren belüli helyi flottákra, melyek főként kisebb vadászokból állnak, és elsődleges feladatuk a bolygók védelmezése, és csillagközi csapatokra, amelyek a nagyobb hajókat tartalmazza. Űrhajóinkat – melyeket mi tervezhetünk meg – egyesével nem is irányíthatjuk, csak flottákba csoportosítva. Minden egyes csoportosításra külön megadható a típusa (felderítő, szállító, csapásmérő), és a harcban követendő stratégia is. Apropó, harc. Az előző részekben megszokott körökre osztott rendszer a múlté, itt – ha úgy döntünk, hogy személyesen irányítjuk csapatainkat – az akció folyamatos, mintha egy úr-RTS-ben lennénk. Grafikailag ez a rész megdöbbentően rondára sikerült, hajóink apró pixelcsomók csupán, és ha valahol, hát itt ki lehetett volna használni a ma már alapnak számító 3D kártyák képességeit. A fegyverek effektusai azért viszonylag jók, de ez hosszú távon nem képes ellensúlyozni a hiányosságokat, amelyek miatt én az esetek többségében itt is az AI-ra bíztam a munkát.

A diplomáciában első közelítésben semmi újdonságot nem lehet felfedezni. Ha találkozunk egy idegen fajjal, akkor innentől kezdve létrehozhatunk katonai és kereskedelmi szövetségeket, köthetünk megnemtámadási szerződést, vagy cserélgethetünk technológiákat, bolygókat. A Civilization 3-hoz képest ez a rész gyengébbre sikerült, ott a tanácsadó legalább tippet ad arra, hogy egy ajánlatunk mennyire lesz szimpatikus a másik fél számára. A gép üzenetei nem túlságosan változatosak, néhány esetben pedig idegesítően semmitmondóak – például amikor háborút indít valaki ellenünk, akkor nem lehet tudni, miért teszi. Olyasmit olvashatunk, hogy „figyelmeztettünk, de nem hallgattál ránk", holott egy fia üzenetet sem kaptunk előtte az illető birodalomtól. Lehetőségeink megszaporodnak akkor, ha sikerül bejutnunk a szenátusba, amely a galaxis ügyeit




intézi. Itt különféle javaslatokat lehet beterjeszteni, melyekre azután a tagok szavaznak. Az így meghozott törvények betilthatnak különféle fegyvereket, embargóval sújthatnak egyes birodalmakat, pont úgy, ahogy azt napjainkban az ENSZ teszi. Bár nem újdonság ez sem, igen jótékony hatással van a játékmenetre.

Lassan vége a játékra szánt helynek, bár még oldalakat lehetne írni a játékról. A bennem kialakult kép vegyes. Mindenekelőtt a játék már-már félelmetesen bonyolult – a kézikönyv elolvasása nélkül szerintem játszhatatlan, viszont ha mindent az AI-ra hagyunk, akkor túlságosan egyszerű. Tudom, hogy ez ellentmondás, de tényleg így van. Teljesen eltér az előző részektől, aki azokat ismeri, itt szinte semmit nem használhat fel az ott szerzett tapasztalataiból. A játék egészen más szemszögből közelíti meg a témát, így a játékosoknak is gyökeresen meg kell változtatniuk a szemléletmódjukat. Könnyen elképzelhető, hogy az első pár óra után sokan félredobják majd a bonyolultsága miatt, még azok is, akik epedve várták az új részt – én magam is így vagyok vele. Mégis, van valami (talán a remény?), ami arra kényszerít, hogy újra meg újra belekezdjek a játékba, hogy tanulmányozzam a bonyolult képernyőket, és szorgalmasan olvassam a kézikönyvet. Ez valami új, ez valami más, bár én nem ezt vártam. Hogy jó-e? Ezt döntse el mindenki maga…

*SzabFer*

### PÁR SZÓ A SOROZATRÓL

A mindeddig etalonnak számító Master of Orion első epizódja 1994-ben, a távolba vesző dosos időkben látott napvilágot. Forradalmi ötleteivel és ízléses kinézetével nagy népszerűségre tett szert, és minden stratéga számára kötelező darab volt. A sikeren felbuzdulva viszonylag rövid idő, 2 év elteltével készítették el a fejlesztők a folytatást, amely minden tekintetben jobb lett elődjénél. Még szebb, még bonyolultabb – de ennek ellenére tökéletesen élvezhető – volt, amely szintén beírta magát a stratégiai játékok történelmébe. Ezután hosszas szünet, egészen napjainkig, a 3. rész megjelenéséig. Talán a fejlesztőváltás, talán a túlságosan hosszúra nyúlt fejlesztési idő az oka annak, hogy a trilógia befejező része merően eltér az első kettőtől. Így ha valakinek fenntartásai vannak ezzel a résszel, próbálja meg beszerezni a MOO2-t, mivel a néven és a háttértörténeten/világon kívül sok közük nincsen egymáshoz.

**MINIMUM CONFIG:** P III 300 MHz, 128MB RAM, 800 MB HDD
**JAVASLAT:** PIII 500 MHz, 256MB RAM

| DVD kapcsolat: | Multiplayer: | Space Empires IV | Starship Unlimited |
|---|---|---|---|
| Nincs | LAN/INTERNET | 65% | 75% |

- \+ Gyökeresen új koncepció
- \+ Bonyolult
- \+ Valódi birodalom szimuláció
- \- Elavult, ronda grafika
- \- AI segítsége nélkül játszhatatlan

**75%**

# KALAND/RPG

A "folytatás" és a "klón" jelzők általában nem töltik el bizakodással az embert - legalábbis nekem nincs túl sok pozitív tapasztalatom velük kapcsolatban. Ötlettelenség, újabb és újabb bőrök lehúzása, pénz, kapkodás: ezek azok a dolgok, amik elsőre eszembe jutnak. Mennyi ilyen filmet, könyvet, játékot láttunk már...

DE, és ezt így, csupa nagy betűvel kell írnom, vannak, lehetnek kivételek. És ebben a hónapban, úgy tűnik, csupa kivételhez lesz, akarom mondani, van szerencsénk. Konkrétumot mondani, írni ugyan csak egy esetről - a Grom-ról - tudunk, mert csak ez jelent meg eddig (és az is szubjektív, mint minden vélemény)... De nem csüggesztő az sem, hogy vizsgálódásunk többi tárgya egyelőre jobbára csak ígéret formájában létezik. Miért? Mert akik ígérnek, azok már letettek valamit az asztalra mind ötlet, mind kivitelezés terén. Lássuk, miről is van, lesz szó:

## TARTALOM


**55 | THE WESTERNER**

Ha azt mondom, vadnyugat, mi jut eszetekbe? A spagetti-westernek? Vagy Willám Will? Ez utóbbival kicsit közelebb jártok ahhoz a figurához, akit (ismét) ti alakíthattok majd...

**56 | NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE**

Habár sok ingyenes pálya jelent már meg az NWN-hez (és volt köztük hivatalos is), az első, kereskedelmi forgalomban megvásárolható – és ennek megfelelően jelentős újításokat kínáló – komoly kiegészítő még csak most jön majd ki.

**57 | MORROWIND: BLOODMOON**

Az Elder Scrolls III készítői sem ülnek a babérjaikon: második hivatalos kiegészítőjükkel a világ északi részére kalauzolnak bennünket a baljós holdfényben...

**58 | SYBERIA II**

Készül az igen-igen nagy sikert aratott kalandjáték második, még az előzőnél is szebb része, ami szerves folytatása az eddigi eseményeknek.

**60 | GREYHAWK: TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL**

Az igen népszerű Dungeons & Dragons szerepjáték harmadik kiadásának alap-világán (!), vagyis Greyhawk földjén játszódik az Arcanummal elhíresült Troika-csapat új játéka, ami egy igen régi és híres történet feldolgozása.

**62 | GROM**

Indiana Jones lengyel alteregója Tibetben kommandózik a nácik ellen, és közben integet egy kicsit Mulder ügynöknek és az ufonautáknak is. Nem, nem kell megijedi, nem egy buta klónról van szó: a játék határozottan jóra és hangulatosra sikerült.



**57**


**MORROWIND: BLOODMOON**

Az Elder Scrolls 3: Morrowind egészen új arcával ismerkedhetünk meg ebben az új kiegészítőben - és ez az arc, akár a Holdé, furcsa dolgokra indíthatja karakterünket.

## ELŐREJELZÉS

| | | |
|---|---|---|
| **EVE-Online: The Second Genesis** | 2003/03 | Crucial Ent. |
| **SW Galaxies: An Empire Divided** | 2003/04 | Activision |
| **Neocron: Dome of York** | 2003/04 | CDV |
| **Deadlands** | 2003/05 | még nincs |
| **NWN: Shadows of Undrentide** | 2003/04 | Infogrames |
| **Spells of Gold** | 2003/06 | Akaei |
| **Midnight Nowhere** | 2003/09 | Buka |
| **Vanguard Project** | 2003/09 | még nincs |
| **Syberia II** | 2003/10 | Microids |

## TOPLISTA

| | |
|---|---|
| **1. Morrowind: Tribunal** | Ubi Soft |
| **2. GROM** | CDV |
| **3. NWN: Witch's Wake** | Infogrames |
| **4. Arx Fatalis** | JoWood |
| **5. Divine Divinity** | CDV |
| **6. Morrowind (alap)** | Ubi Soft |
| **7. Icewind Dale 2** | Interplay |
| **8. Syberia** | Microids |
| **9. Dungeon Siege** | Microsoft |
| **10. Post Mortem** | Microids |

# THE WESTERNER

**Fenimore Fillmore újra köztünk – és az emlékezetes 3 Koponya után újra szól a hatlövetű!**

Az 1996-ban debütált 3 Skulls of the Toltecs méltán érdemelte ki azt az elismerést, amelyet a megjelenése utáni években (!) kapott. A hangos siker titka leginkább a Day of the Tentacle-re hajazó játékmenetben, illetve az utánozhatatlan hangulatban keresendő. Bizony, ezernyi ember szívébe lopta be magát a Revistronic játéka (amit mi magyarul is élvezhettünk) – és most, közel 7 év várakozás után Fenimore Fillmore, a spagetti-western paródia főhőse visszatér a The Westerner-ben, hogy könyörtelenül beszaggassa mindnyájunk hasfalát.

Most pedig – egy éles vágással – következzék az, ami a játék savaborsát adja: a történet! A kamera lassan ereszkedik alá az égről: a naptól visszaközelítve egyre élesebben rajzolódik ki előttünk a kép. Morricone-féle, lágy harmonikaszóra egy szíluett tűnik fel a horizonton – és egy idő után kitakar mindent. Igen! Ez – minden kétséget kizárólag – egy ló feneke lesz. Kisvártatva mozgásba lendül az állat – ekkor láthatjuk, hogy utasa is van, egy vékony, cowboy-kalapos hős személyében. Övére fegyvertáska, szájába szalmaszál van applikálva. Így poroszkálnak a lemenő nap fényében, míg egy közeli farmra nem érnek. Talán pont jókor, hiszen a derék Banister-éket épp atrocitás éri: egy bizonyos Starek nevű fickó szoldosai soha vissza nem térő vásárlási ajánlatot tesznek a farmra. Csakhogy az öreg Banister-nek eszében sincs megválni élete értelmétől. Mi pedig – egy szerencsés beszúrás (egy, a fenekünkre fenekedő kaktusz) után – már el is kergettük a védtelen Joe-ékra rontó haramiákat. Már-már azt hihetnénk, hogy kalandjaink véget is értek – ám pont ellenkezőleg: most kezdődnek csak el igazán! Hiszen miután a számunkra végzetes artícsókától ételmérgezést kaptunk, és a család kisebbik fia meglovasította egyetlen működő fegyverünket, egy műanyag pisztolynak látszó tárggyal eredhetünk a gazfickók nyomába… Merthogy az ügyet nem hagyhatjuk felgöngyölítetlenül.

Mint a fentiekből is kitűnik: a humor elsőszámú fegyverneme lesz a játéknak ismét. Ugyanakkor, míg az első rész kézzel rajzolt grafikájával tündökölt, addig a második részre átalakították a koncepciót a készítők, és a saját készítésű PICTuRE engine-nek köszönhetően filmes szintű grafikát állítottak elő. Ez azt jelenti, hogy a háttér teljes 3D-s világa mellett a benne szereplő karakterek is valós időben lesznek kiszámolva – s nem kevesebb, mint 20 ezer poligonnal kell számolnunk per egyén. Ez a szám rettentő nagy, főleg egy kalandjátékhoz képest – de így elérhető pl., hogy az arcok mimikája életszerűen hathasson. Az egyszerre képernyőre rakható kis háromszögek száma a bődületesen nagynak ható 10 millióban lett maximalizálva – egy interaktív film, ahol mi irányítjuk az eseményeket…

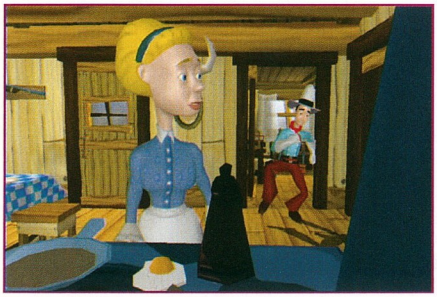
Kapunk 6 darab bejárható területet (2 szomszédos farm, Starek területe, iskolaépület és a városi kocsma), 30 darab aktív szereplőt (akik közül eggyel még plátói szerelembe is bonyolódik főhősünk), és mindehhez viszonylag alacsony gépigényt (PIII 500, min. 128 MB)! Irányítani a jól megszokott módon, egérkurzorral tudjuk majd az eseményeket. Az első résszel ellentétben nem a képernyő aljára lesznek kiírva a lehetőségeink, hanem a kurzorból „formázhatjuk ki", hogy adott esetben beszélgetni vagy vizsgálódni szeretnénk. A megjelenés nyárra lett datálva, és elsőre angol nyelven lát majd napvilágot a játék – de sietve hozzátették a készítők: bármilyen nyelvre könnyen fordítható lesz, a benne használt technológiának köszönhetően. Reméljük, mihamarabb érkezik egy kipróbálható verzió is belőle, hogy aztán végérvényesen bevehessük a vadnyugatot!

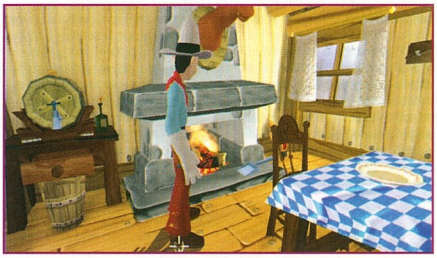
*Bagó Péter*

Jóságos ég! Csak nyolc ujjam van! Hová lett a maradék kettő?!?

**ENNIO MORRICONE**

Maestro Morricone, a filmzenék géniusza - még jómaga sem tudta megmondani, hány filmhez írt már betétdalt, kísérőakkordokat, vagy komponált komplett soundtrack-et, amikor megkérdezték tőle. 40 esztendeje tartó pályafutásának leghíresebb időszaka az 1960-as évek elején indult. Spagetti-western korszaka majd 15 éven keresztül tartott, mely idő alatt rengeteg mestermű született. Nem csak klasszikus hangszerekkel dolgozott: belekóstolt már a dzsessz és pop témába is… És, bizony, mind a mai napig aktív résztvevője a készülő filmek stáblistáinak.





**INFOGRAMES ENTERTAINMENT**
**FLOODGATE / BIOWARE**
**NWN.BIOWARE.COM/SHADOWS**
**2003. I. NEGYEDÉV**

# NWN: SHADOWS OF UNDRENTIDE

**A „több szem többet lát" elvéből kiindulva arra következtethetünk, hogy több fejlesztő jobb játékot csinál, mert több szemmel több lehetőséget vesznek észre, és több nézőponttal több megoldást, jó ötletet találnak. Lehet benne valami?**

Jé, mekkora farka van a bácsinak!

Hilltop (Dombtető?) városkájában, a Silver Marches (Ezüst Mezsgyék) egyik határtelepülésén eseménytelenül telnek a hűvös hétköznapok (akarom mondani: tízköznapok, lévén a Forgotten Realms-ben „hét" helyett „tíz" van). Te magad – néhány társaddal egyetemben – serény tanulóidődet töltöd itt, méghozzá egy Drogan Droganson nevű törpénél, aki kalandorévei után itt telepedett le, itt keresett nyugalmat. A sors azonban nem hagyja, hogy békében következzen el vizsgáid napja: koboldok törnek rátok, és bizony lába kél enneknek Drogan kincseiből. Mit gondolsz, kinek a feladata lesz, hogy a nyomukba eredjen?

Mindez persze csak kiindulópont: az első hivatalos, szólóban és többen is játszható, kb. 40 órányi játékidejű Neverwinter Nights kiegészítő, melyen a Floodgate és a Bioware karöltve dolgozik, sokkal többet kínál. A Floodgate (korábban Looking Glass-os emberek, nevükhöz fűződik pl. a Thief is) felelős a történetért, a level design-ért, valamint az új grafikai elemekért, mint pl. új tájak, teremtmények, varázslatok, átkötő videók, stb., a Bioware pedig a programot fejleszti (új feat-ek, varázslatok, képzettségek, stb.), valamint segít a Floodgate-nek. A két cég így, együtt adja a játékos kezébe a Silver Marches sorsát: mert bizony nem csak koboldok lesznek, és nem csak egy rablásról szól a történet. Nagy út áll előttünk: Hilltopból hosszan utazunk majd kelet, vagyis a mérhetetlen mágikus sivatag, az Anauroch felé – és nem állunk meg a határon. Sőt: a kiegészítő három fejezetéből kettő ott, a dűnék közt, a hatalmas Netheril varázslóbirodalom ősi romjai közt játszódik majd.

Mire számíthatunk pontosabban? Még szabadabb jellemjátékra. Kevesebb zavaró véletlen kincsre, ládára. Feljavított, vadonatúj henchman-ekre (segítőkre), akik okosabbak és szebbek, akikkel értelmesebben lehet beszélgetni – sőt, akiknek immár az inventory-jába is belenyúlhatunk. Tovább is van, mondjam még? :) Mondom. Sok új szörnyre (ugye senki nem lepődött meg?). Például? Bedine bennszülöttekre, cockatrice-, gorgó-, és medúzahadakra (ezek mind-mind kővé tudnak változtatni), tűzóriás „hölgyekre", idegengyűlölő, alagútlakó skorpióemberekre. Baziliszkuszokra. A külső síkokról érkezett, hangyaszerű formian-okra. Egy nagy és morcos szfinxre, aki szeretne feltenni néhány kérdést – de nem kérheted a közönség segítségét a válaszhoz (a gépét talán).

Lesz három új háttérfajta: „téli vidék", „sivatag", valamint „romok" – de szerepelnek majd a régi tájak is. Viszont úgy tűnik, nem mehetünk el a régi helyekre, Neverwinterbe és környékére, mivel azok épp le vannak zárva a járvány miatt. Igen, ez a történet jobbára párhuzamosan fut az alap NWN-sztorivonallal.

És még mindig van említésre méltó újdonság – sőt, nem is fér ide minden, attól tartok. Bevezetésre került például öt prestige class (ezek olyan class-ok, amiknek a felvételéhez meg kell felelni bizonyos követelményeknek, pl.: elért x. szint másik class-ban, stb.). Azoknak, akik ismerik a D&D harmadik kiadásának alapkönyveit ill. a Forgotten Realms setting-et, ismerősen hangzanak majd ezek: Arcane Archer (varázsíjász), Assassin (orgyilkos), Blackguard (a régi idők „anti-paladin"-je, a „fekete lovag", Darth jellegű előnévvel ;)), Harper Scout (a Hárfások felderítője), Shadowdancer (árnytáncos – az igazi lopakodó). Fontos tudnivaló az is, hogy mindezen dolgok után elérhetőek lesznek a jelentősen feljavított Aurora Toolsetben is (amivel ilyesmiket eddig a legügyesebb modder sem tudott készíteni vélhetőleg). Tehát nem csak játékosként tehetjük ismét próbára magunkat, hanem megpróbálhatunk magunk is újabb és újabb kalandokat tervezni, újra belekóstolva az írók, designerek és (egy kicsit) a programozók munkájába is (merthogy pl. lesznek új elemek a script-eléshez is). És már nem is kell sokat várnunk…

*Who-Is-Not*

### ÉRDEKESSÉGEK MÉG

Végre bekerülnek a varázs-palettára Bigby mindenféle kezei: tréfás dolog lesz (pen and paper verzióban szerettük, mi legalábbis), amikor egy hatalmas, ektoplazmikus zöld kézzel lekensz egyet az ellennek. Lesznek újfajta csapdák. Újfajta, gránát-elven működő (eldobható) fegyverek. Tarthatsz magadnál sok szenteltvizet. Ha nem tetszenek a varázstárgyak, vagy kevesled őket, csinálhatsz újakat magadnak. Ha nem tetszenek az alapvető AI scriptek, átírhatod, tuningolhatod őket.
És végül, hogy mondjak végre valami olyat is, ami nem lesz (mert akad ilyen is, ha nem is sok téren): nem lesznek alfajok (subraces) – a fejlesztők nem zárják ki ezek későbbi bevezetésének lehetőségét, de nem akarják elkapkodni a dolgokat… Hmm. Ja, igen, pszionika sem lesz.

**UBI SOFT**
**BETHESDA SOFTWORKS**
**WWW.ELDERSCROLLS.COM**
**2003. MÁJUS**

# MORROWIND: BLOODMOON

**Hogy is volt a napjainkban sajnos aktuális „tréfa"a hadsereg reklámjáról? „Utazd be a világot! Ismerj meg más tájakat, kultúrákat! Találkozz ismeretlen, érdekes emberekkel! Öld meg őket!" Reméljük, az Elder Scrolls III új kiegészítője többről szól majd.**

Farkasemberré válni. A régi földi legendák szerint leginkább az ördöggel való szövetség, a tisztátalan születés avagy gyónatlan, súlyos bűn miatt juthat valaki erre a sorsra. A modern mű-mitológiák (Werewolf: The Apocalypse asztali-RPG, például, ld. box) szerint e létforma nem feltétlenül rossz, nem minden aspektusa szükségszerűen negatív. Ez korunk és világunk jellemzője: a legtöbb ember úgy gondolja, hogy a dolgok értéke relatív, nincs 100%-ig egyértelmű jó és rossz. Ami jó valakinek, az rossz másnak – és fordítva. Mindenkinek jogában áll törekedni arra, ami neki jó – amíg nem okoz ezzel másnak kárt. Csakhogy nehéz meghúzni a határokat... De ennyi töprengés elég is ahhoz, hogy megkérdezzük: vajon Morrowind világában milyen szerepet játszanak a farkasemberek? Ne siessük el a választ – nem árt tudni ugyanis, hogy az új, sorban immár második kiegészítő, a beszélő című Bloodmoon (Vérhold) egyik fő érdekessége, hogy a karakterünk is elkaphatja (harapás által) a farkasemberséget. Tehát nem biztos, hogy ezek a rettegett alakváltók csak és kizárólag agyatlan szörnyek lehetnek.

A májusra – és csak PC-re – ígért, Morrowind-konfigen és annak kiegészítőjeként futtatható, a Tribunal kiegészítővel (térképes jegyzeteléssel, küldetés-rendszerezéssel) teljesen kompatibilis (de a Tribunal-t nem igénylő) Bloodmoon akármilyen karakterrel játszható. Nem kell újat indítanod, majd' bármikor „átjöhetsz ide" akár az alapjátékból, akár a Tribunal-ból – de jobb, ha már igen erős vagy, mire belekezdesz, mert a Bloodmoon fő feladatához gyengén kevés leszel. Persze a kb. 40 órányi új misszióban egy ideig akár még válogathatsz is. Eldöntheted, pl., hogy hagyod-e magad megharapni egy farkasember (werewolf) által, és így magad is közibük állsz (viszlát, varázslatok és fegyverek – de: helló, látomások, karmok, spec. misztikus képességek, erőbónuszok, stb.), vagy vadászol rájuk Solstheim fagyos szigetén. Itt, Vvardenfelltől északnyugatra a Birodalom egy kis bányászkolóniát próbál fenntartani az ósvadonban a Vérhold misztikusának és jövendölésének erejével szemben – tehát: lesz hó, hófúvás, fagy-trollok, farkasok, sprigganok, medvék, s minden, mi szem-szájnak ingere. (Főleg egy bizonyos fajta szájnak, ugye. :))

Lesznek erdők is, no meg ősi temetkezési helyek, valamint barlangok – és ha mindez nem elég, még a bánya vezetését is átveheted (már ha hihetünk az ígéreteknek). Étvágygerjesztően hangzik – persze csak így, innét, a fotel mélyéről. ;)

Erőteljes lesz a stílusváltás – ugyanakkor nem hiszem, hogy csalódást okozna. Todd Howard, a projekt executive producere szerint a Bloodmoon olyan benyomást kell, hogy keltsen a Morrowind rajongókban, mintha egy egészen új játékot játszanának. Új külső, új környezet, új sztorivonal, új grafikai megoldások, alternatív képi világ – ezek lesznek a célhoz vezető eszközök. Mit mondhatunk mi erre? Visszatérnék a nyitógondolathoz: szerintem lesz, akinek elnyeri mindez a tetszését, és lesz, akinek nem. Lesz, aki a farkasemberek oldalára áll, de lesz, aki nem. És lesz, aki mind a kettőt kipróbálja, hogy a lehető „legobjektívebb" képet alakíthassa ki a játékról. Mi ez utóbbiak közé szeretnénk tartozni – mihamarabb. És nem csak azért, hogy egy jó kis beszámolót kerekíthessünk nektek. Nem.
Kíváncsiak vagyunk, hozza-e a Bethesda fejlesztőgárdája a megszokott színvonalat. Kíváncsiak vagyunk, ezzel a kiegészítővel is annyit játszunk-e majd, mint az előzővel. Reméljük, igen.

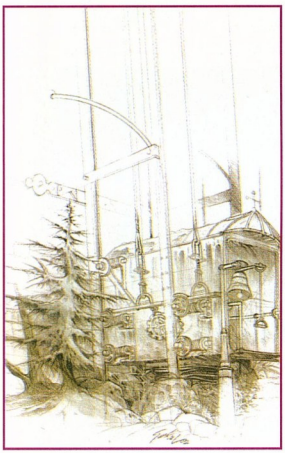
*WhoIsNot*

**WEREWOLF: THE APOCALYPSE**

Farkasembereket alakíthatnak a játékosok az egyik leghíresebb nem-számítógépes, azaz „asztali" szerepjátékban, a Werewolf: The Apocalypse-ben is, amit ugyanaz a cég – a White Wolf – készített, mint ami a még híresebb, már-már kultikus Vampire: The Masquerade-et (ez kapható magyarul is). A farkasemberek nem feltétlenül gonoszak ennek a játéknak a világában – sőt. Ők Gaia, azaz a Földanya védelmezői. Félig emberek, félig szellemek: olyan lények, akik a fékeveszett környezetszennyező, világpusztító, agymosó, stb. erőket próbálják mind reménytelenebbül, mind elkeseredettebben meghátrálásra, vagy legalábbis megtorpanásra kényszeríteni. Persze ez a játék sem fest fekete-fehér képet (szerencsére nem esik át a ló túlfelére), a werewolf-ok maguk is rettenetesek, mivel megfertőzte őket az, ami ellen oly dühvel küzdenek: a harag, a korrupció – így néha önmaguk és a világ legkegyetlenebb ellenfeleivé válnak. Rázós dilemma, amit a játékon belül hol foggal-karommal, hol szép szavakkal, okos tervekkel és varázslatokkal igyekszenek feloldani a szereplők. A hagyományos, „géptelen" RPG-k híveinek csak ajánlani tudom.

# SYBERIA II

**A meglehetősen nyomasztóra és keserédes befejezésűre sikeredett első rész után már tűkön ülve vártam a második rész bejelentését, és amint lehetett, már ugrottam is a lehetőségre, hogy elsőként kalauzolhassalak el Titeket az általam talán legjobban várt játék folytatásának világába. Ebbéli terveimet nehezítendő eléggé szükszavú, és nem túl sok részletet feltáró februári debütálása volt a programnak, ám arra mindenképpen elegendőek a közölt információk, hogy egy pofás előzetest összeállítsak itt Nektek.**

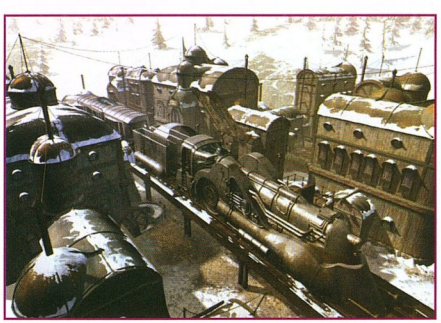


Jingle bells, jingle bells, jingle all the way, és még karácsonyfa is van.

Kate Walker átlagos amerikai állampolgárnak számított. Megbecsült munkával, szerető baráttal, megértő barátnővel és mindig aggódó anyukával rendelkezett. Aztán egy napon a távoli Európába szólította a munkája, de igazán nem tervezte tartósra a kirándulást – csupán 1-2 naposra. A városba vezető úton még csak el sem tudta képzelni, hogy milyen élmények várnak majd rá (még maradni sem akart sokáig), hiszen a munka, ami idehívta, mindössze 1 napra szólt. Tartózkodása alatt senkivel sem akart közelebbi kapcsolatba kerülni – ám a napok teltével leginkább csak egyvalamire jöhetett rá: csupán saját magával nincs eléggé közeli kapcsolatban. A város, mely minden képzeletét felülmúlta, egy értékrend, egy stílus – s nem kellett hozzá sok, hogy a szemünk láttára változzon meg egy egész élet és felfogás. Vajon mindnyájunk úgy él, ahogy érez? És mindnyájunk azt cselekszi, amit adott esetben nem az esze, hanem a szíve diktál? Ugye nem? Talán emiatt is lehetett olyan sikeres a Syberia első része, hiszen azt a képzeletbeli lehetőséget fedte fel a játékos előtt, amit talán szívünk mélyén mindig is repesve vártunk: szabadok akartunk lenni, és szabad akaratunkból cselekedni…

Az első rész felejthetetlen záró animációjával nem ért véget a játék – éppen ellenkezőleg: ekkor kezdett el igazán életre kelni… Finoman szólva is pofátlan módon vágták el a fonalat a montreali fejlesztőbázison – így nem maradt más a szegény játékos számára, mint azon fantáziálni, hogy vajon milyen további kalandokon mehetett keresztül Kate, az eredetileg csak pár napra Franciaországba érkező ügyvédbojtár. Amint kigördült a vonat Aralbad állomásáról a havas, ködbe vesző hegycsúcsok irányába – még csak sejtéseink lehettek róla, hogy mi az útirány, illetve az utazás igazi célja, amit a hivatalos bejelentéssel igazolni is látszik a kiadó. A közlemény szerint ugyanis ismételten 4 különálló városrészbe – illetve világba – látogathatunk el: külön-külön atmoszférával és kultúrával rendelkezik majd mindegyikük. Az első helyszínről már képeket is tudunk mutatni (és a kiadónak hála nem is akármilyeneket) – íme Romansbourg, az orosz kisváros. Mint látható, a hagyományokat folytatva maradunk az automatizált városképnél – ahová ugyanis Hans betette a lábát, semmi nem maradhatott érintetlenül a maga egyszerűségében –, hiszen mint ismeretes, az első rész Hans Voralbergje volt az a kis géniusz, aki kifejlesztette a robotizált szerkezeteket, más néven automatonokat. Ezek az intelligens szerkenytűk végigkísérik majd hőseinket az útjuk során – Romansbourg után például jön a misztikus nevű Great North Passage, melyet Youkol Village és Syberia követ. Arra a kérdésre, hogy vajon azoknak is élvezhető lesz-e a játék, akik nem játszottak az előző résszel, az a válasz érkezett, hogy nem feltétlenül kell ismerni a történet előzményét, hogy megértsük és végigjátsszuk a Syberia II-t – noha ez utóbbi esetén nyilván sokkal élvezetesebb lesz. Az eredetileg egy játékként kezelt világot az első rész fejlesztése közben kellett különválasztani „technikai" okokból kifolyólag, hiszen a közel 3 éves összfejlesztési idő nem igazán tért volna meg a befektetőknek. No, de így legalább majd lehet várni a két játékot egyszerre tartalmazó díszdobozos kiadást – merthogy a Microids közleménye szerint többek között ilyen is lesz…

A játék adatlapjára rápillantva természetes közönnyel veszem tudomásul, hogy még mindig nem történt jelentősebb változás a lélektanilag sokat jelentő pontokon: point and click kalandjáték – alacsony gépigénnyel és hangulatos zenei alátéttel. Számomra ez már bőven elegendő ahhoz, hogy ismét bizalmat helyezzek a fejlesztőkbe, és izgatottan várjam a folytatást. De nézzük is ízibe, hogy milyen stratégiai pontokon szándékoznak fejleszteni a játékon a novemberi megjelenésig. Az első rész tesztjénél már nem is akartam olyan apróságokkal lehúzni a játék értékét, mint például azon pocsolyák, vagy egyéb más, háttérben lévő dolgok, melyek csak díszként voltak a képernyőn, de kezdeni velük valamit nem igazán lehetett. Ez főképp akkor volt illúzióromboló, amikor egyszerűen keresztülsétáltam a tükörsima vízfelületen anélkül, hogy felka-



**SYBERIA - A SAJTÓ ELISMERÉSE:**

Ez év februárjában hozták nyilvánosságra, hogy milyen sikerekkel is büszkélkedhet a tavaly júliusban debütált Syberia – a sajtó oldaláról. Mint ahogyan a játék grafikáit tervező Benoît Sokal is elmondta, a szakma képviselőitől kapott elismerés éri a legtöbbet számára, hiszen a benne dolgozó újságírók és játékkészítők tudják a legjobban, hogy milyen szintű munka áll 1-1 játékprojekt mögött (a sok-sok átvirrasztott éjszakáról nem is beszélve). A teljesség igénye nélkül egy kivonatos lista a megnyert díjakból:

*Computer Gaming World* – 2002 egyik legjobb PC-s játéka
*PC Gamer* – 2002 legjobb kalandjátéka
*Computer Games Magazine* – Az elmúlt év Top 10-es játéka
*GameSpy* – 2002 legjobb kalandjátéka
*GameSpot* – 2002 legjobb kalandjátéka

vartam volna a vizét, vagy legalább egy bolhányit elsüllyedtem volna benne. No, ez lesz az egyik sarkalatos pontja a változtatásoknak, hiszen ha hihetünk az ígéreteknek, akkor nem csak, hogy ezt, de sokkal több mindent is csinálhatunk majd a hátterekkel kapcsolatban. Itt van mondjuk mindjárt a hóesés és a benne maradó lábnyomok problémája, melyet, köszönhetően a játék továbbfejlesztett grafikai motorjának, immáron teljes pompájában csodálhatunk meg – azaz a valós időben generált hótakaróba vésett tappancs-nyomaink akkor sem tűnnek majd el, ha rövid időn belül visszatérünk az aktuális helyszínre. És ez csak egyetlen példa az újragondolt vizuális megjelenítés kapcsán – de mindjárt itt a másik: az új árnyék- és fényeffektek alkalmazása. Eddig ha karakterünk egy fényforrás elé állt volna, nem igazán láthattuk árnyékát, vagy egyáltalán: mozgó, vibráló fényeket sem tapasztalhattunk a játékban – ez a folytatásban teljesen másképp lesz, hiszen egy gyertyákkal teli szobán prezentálva az új fejlesztést máris szembetűnik, hogy menynyivel élettelibb tud lenni egy terem, ha megfelelő viszonyok között világítják be. És állítólag ez még mozogni is fog – tehát árnyékolás és világítás területén minden dinamikus lesz.

A játék rövidsége mellett az egyetlen kritikus pont azt hiszem, a főszereplő grafikai kidolgozatlansága volt, ami miatt felemeltem a hangom még a tavalyi értékelés során (PC.Games 02/08) – ám a montreali csapatnál igyekeztek eloszlatni minden kételyemet. Soha nem látott realitású karakterfejlődést generáltak: a ruházat felépítésétől a kommunikáción át a tárgyhasználatig – minden teljesen újra lett fogalmazva. A részletesebben kidolgozott ruhaneműk az élethűségért, a beszélgetésekben bekövetkező apróbb korrekció az izgalomszint fenntartása végett, az inventory-n eszközölt változtatások pedig a játékélmény fokozása érdekében történtek meg. Így még egyszer nem fordulhat elő, hogy ha zsebünkből kéne elővennünk egy tárgyat, akkor az csak úgy, hirtelen megjelenik a kezünkben, és semmi animációs fázis nem utal rá, hogy ezt most mi, kérem szépen, honnan is bányásztuk elő. Szóval a jelek biztatóak – azt hiszem, ha ezen ígéretek tényleg beteljesednek, akkor a Microids és a Syberia megállíthatatlan menetelésbe kezdhet (illetve folytathatja azt, amit már elkezdett).

Sokal-ék barokkos eleganciával játszanak fénnyel, árnyékkal

Az újságban kissé odébb kolbászoló interjúban ugyan próbáltam pedzegetni már az első rész nagy pozitívumának számító FMV filmbetéteket és zenei akkordokat, ám míg ez utóbbira megnyugtató válasz érkezett – a stílus nem változik –, az előbbi kérdésemet figyelmen kívül hagyva a kedves illetékes elvtárs mindössze annyit válaszolt: ehhez még túl korai az időpont. Nos, nem tudom, hogy mi ezen az óriási nagy titok, hiszen a részemre napokkal később átpaszszolt design dokumentáció a napnál is világosabban leírja, hogy lesznek átvezető animációk – méghozzá nem is kevés, hiszen a történet dramaturgiai szempontból fontosabb eseményeit és jeleneteit dúsítani igyekeztek az elődhöz képest. Ismét csak megnyugodott a lelkem. Az előirányzott gépigényről is esett szó, amely szerényen egy PII 450 MHz, 64 MB RAM-os konfigurációt jelöl meg, 16 MB-nyi videomemóriával – úgyhogy nagyon komoly akadozásra még a kisebb gépek tulajdonosai sem számíthatnak.

Zárszóként talán annyit tudnék még mondani, hogy nagy öröm az egyszeri teszter számára, ha neki kedves műfajban születik maradandó alkotás, melyre úgy Istenigazából a Curse of Monkey Island és a Broken Sword első része óta nem volt példa – kivéve talán a The Longest Journey érkezését. Így hát csak azzal tudok búcsúzni, amivel az első rész tesztje után is: találkozunk a második rész megjelenésekor (kiegészítve egy aprócska megjegyzéssel: reméljük, újfent forradalmat írhatunk, mi, kalandjátékosok).

*Bagó Péter*

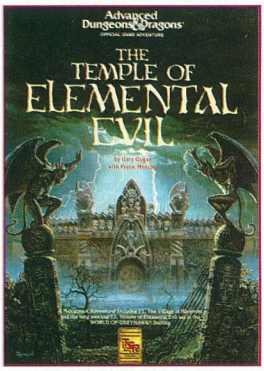
## BENOÎT SOKAL

**A belga származású képregény-rajzoló 1954-ben látta meg a napvilágot, majd nem sokkal később Franciaországba igazolt. Mint egy normális életet élő felnőttnél, őnála is jelentkeztek az olyan járulékos dolgok, mint a feleség vagy a két gyermek – de ez persze nem gátolhatta meg abban, hogy hazájában az elsők között tiszteljék a képregény-iparban. Harminc éves korában robbant be a piacra Inspector Carnado nevű kitalációjával, majd sorban követték az újabb és újabb alkotások. Benoît még azzal büszkélkedhet, hogy a hagyományos értelemben vett művészetet tanulta: kézzel rajzolni – mindemellett elképesztő érdeklődést mutat fantáziája a modern technológia iránt. Bár ez csupán az alkotásaiban mutatkozik meg, amit például az 1986-os debütálású Amerzone-on alapuló, és PC-re ugyanezen a néven megjelenő játékban is láthattunk, vagy, hogy ne menjünk messzire, amit akár a tavaly megjelent Syberiában is szemügyre vehettünk közelebbről. Mint számítógépes szakember és művész, a Microids-nál jött igazán elemébe – a Syberia két része már teljes egészében az ő felügyelete alatt, az ő vázlatrajzaiból és történetstruktúrájából építkezik.**

**INFOGRAMES**
**TROIKA GAMES**
**WWW.TROIKAGAMES.COM/TOEE.HTM**
**2003. III. NEGYEDÉV**

# GREYHAWK:
# THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

**Gary Gygax klasszikus világa végre a képernyőnkön is föltűnik. Az Elemi Gonosz Temploma várja mindazokat, akik az 1985-ös bemutatót lekésték...**




Ez annak az 1985-ben megjelent D&D kalandnak a borítója, amit a Troika csapata a jelen cikkben ismertett játékban dolgoz fel.
A fekete-fehér képek szintén innét származnak. Kérdés, mennyire maradnak hűek hozzájuk az új grafikusok...

### PÁR SOR A GREYHAWK-RÓL

A Greyhawk „middle-fantasy"-ként kategorizált világa a rajongók által maradt életben, ők követelték a 3. kiadásba, de ismerheti bárki, aki valaha is AD&D-zett, hiszen az olyan nevek, mint Mordenkainen, Tenser, Rary vagy Bigby mind-mind feltűnnek az univerzális Játékosok kézikönyvében, egy-egy varázslat titulusában. Ez a „jelenlét" később tovább fokozódott a hivatalos kiadványokban, pl. amikor az áruló Rary-re a Realms-ös Elminsterrel együtt vadásztak a Greyhawk nagyjai, no és pl. Lolthnak, a drow-k (ejtsd: „dró, drók" – szerk. :)) pókistennőjének is vannak szálai a Birodalmakban. Elég csak megkérdezni R.A. Salvatorét...

*Első pillantásra Hommlet ugyanolyan falunak tűnik, mint bármelyik másik. A Kron-dombságba ágyazva fekszik, 10 mérföldre délre Verbobonc városától, keletre a Lortmil-hegységtől és nyugatra a Gnarley erdőségtől. A terület békés, termékeny vidékei kiváló lehetőséget biztosítanak a gazdálkodáshoz, fakitermeléshez, vadászathoz, így nem volt meglepő, amikor a Vadparthoz vezető kereszteződés mentén létrejött és prosperált ez a kis település. Ámde sötét és alattomos figurák is föltűnedeznek a közelben Nulb-ot. Ezen a helyen később egy kápolnát is emeltek, melyet a bűnnek, kárhozatnak és ocsmány istenségeknek dedikáltak, és amint nagyobb hatalmú lények is látogatni kezdték, terebélyesedni kezdett – mígnem a gonosz papokkal és megrontott szolgáikkal együtt az Elemi Gonosz Templomává vált...*

E baljós bevezető fémjelzi manapság a Greyhawk: The Temple Of Elemental Evil-ről szóló szinte összes cikket – és miért maradnék kivétel e tendencia alól? Íme, prezentáltam én is pár sorban a minden rossz szentélyének történetét. A cím egyébiránt megtévesztő, egy korábbi PC-s produktumot hasonló fölállásban pl. így hívnánk: Forgotten Realms: Baldur's Gate. Ebből talán az újak számára is kikövetkeztethető, hogy a Greyhawk egy (A)D&D világ, hely hiányában csak annyit, hogy az FR-énél kevésbé mágiadús, kevésbé kidolgozott, kevésbé „mosolygós" (avagy: hülyegyerekes), de éppen ezért minőségileg (szerintem) fölötte álló. Nem mellékes az sem, hogy az 1975 óta – megszakításokkal – létező „Szürkehéja" az AD&D, illetve most már a harmadik kiadású D&D hivatalos (!) világa. A ToEE pedig egy klasszikus modul: 1985-ből integet felénk, és nagyon jónak néz ki.

Újjáéledő legenda, más szemszögből
Amikor először meghallottam, hogy „Az elemi gonosz temploma", elmosolyodtam, tudván, hogy ilyen címmel nem lehet, hogy ne labirintus- és katakombatúró (értsd: kazamatákat járó, nem pedig az ókori keresztények tejterméke!) kalandról legyen szó. Aztán olvastam interjúkat Tim Cain-nel, aki a fejlesztőcsapat fővezére, és megnyugodtam, mert bizonyos elemeket, mint például a dialógusok, nem-játékos karakterek kidolgozása, stb. hangsúlyosabban szerepeltetnek, mint előzetesen vártam.

Ezek után átolvastam az eredeti modult, és újfent javult a kedvem, hiszen a Gary Gygax, a D&D kiötlője (minden szerepjátékok atyja, ki vagy a mennyekben...) által megfestett helyszínek, NPC-k széles skálán mozognak; van egy halom kis történet, amibe bekapcsolódhatunk; a templom pedig csak árnyékként vetődik kezdeti lépéseinkre. Ennek javarészt az az oka, hogy az épület lakóit a megfelelő személyek (a „jó" oldal képviselői) elpusztították/száműzték/bebörtönözték, stb., így napjainkban – a híreshírhedt Greyhawk Háború kitörése előtt nem sokkal – minden csöndes. Természetesen bizonyos jelek már mutatkoznak, hogy az, mi egykor félelmet csalt az itt lakók vagy erre járók szívébe, újra aktív, és áldozatokra éhes...

**Harmadik kiadásban minden jobb?**
Nem igényel túlzottan fényes elmét rájönni arra, hogy a TSR-utód Wizards Of The Coast mindenáron népszerűsíteni akarja a D&D 3. kiadását (3E), s ehhez partnereket is talál; nyilván nem engedélyezné a tulajdonában lévő világok (Forgotten Realms, Greyhawk, Dragonlance, Ravenloft, stb.) számítógépre vitelét más rendszerben egyébként. Ebből aztán olyan rémségek születnek, mint amiről Cain is beszélt: hogy a 3E jobban támogatja a dialógusos RPG-t, mert vannak olyan szakértelmek, mint pl. a diplomácia vagy a blöffölés. Valóban, ezek tökéletesen alkalmasak arra, hogy „dobjál blöffölést..." bekiabálásokkal megtörjük egy remek, mesélő és játékosok között kialakult párbeszéd lendületét. Mindegy, Cain – aki amúgy a végletekig szakértelemközpontú Arcanumért is felelős – azon a véleményen van, hogy a 3E igenis közrejátszik abban, hogy a történetben előtérbe kerülnek a nem-verekedős vonások. Legyen neki igaza. (A karak-

terek egyébiránt 10. szintig fejlődhetnek, és a képzettségekkel kellőképpen testre szabhatjuk őket, így ennyi is elegendő lehet a tápolós hajlamúaknak vagy az egyedi hősöket kedvelőknek.)

**Kalandok a falvakban**

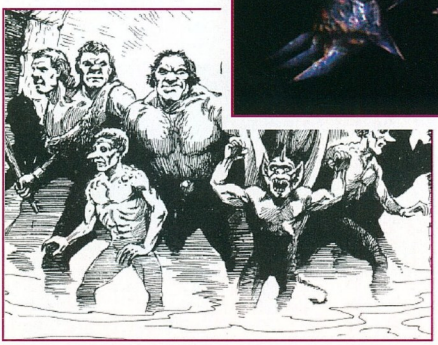
Aki abszolút nem ismeri a ToEE-t, azt váratlanul érheti, hogy az események meglehetősen sokáig nem a vallási építménnyel foglalkoznak, hanem Hommlet (ill. később Nulb) ügyes-bajos dolgaival. A készítők alapban 9 intrót ígérnek, a törvényes-semleges-kaotikus, valamint a jó-semleges-gonosz jellemek minden variánsát leprogramozták, így más-más céllal érkezünk a vidékre, máshogy állhatunk hozzá a problémákhoz. Ezért az „ügyes-bajos dolgok" alatt a napi problémákkal küzdő üzlettulajdonostól kezdve a felszín alatt munkálkodó bűnszövetkezeten át a templom felé igyekvő sötét erőkig bármit érthetünk. Cain kifejezte részvételét a végigjátszás-írók irányában, mert a szálak igen kuszává válhatnak, pl. ha valakit rabságból kiszabadítunk, később nagyhatalmú patrónussá avanzsálhat, de ugyanőt megölve szintén egy sor esemény bontakozhat ki. (Állítólag a ToEE-ben igenis játszható lesz gonosz parti.) Ez az aspektus, ti. hogy többféleképpen oldhatók meg kihívások, a naplónkban is megjelenik, azaz nem csak az könyveltetik be, hogy mi az aktuális feladat, amit megoldottunk, de az is, hogy miképp jártunk el az ügyben.

A csúcspontot, nem titok, a Gonosz Templom jelenti, ami alapesetben egy viszonylag kevés szinttel bíró komplexum volt, tele csupa egzotikus (és kevésbé egzotikus) lénnyel. (Nemcsak kisállat-határozó, de gombahatározó is elkelhet...) Az, hogy mi vagy ki az az entitás, ami mozgatja a kárhozat gépezetét, vagy hogy van-e egyáltalán ilyen, az maradjon a homály fátyla mögött...

Technikai blabla, meg a végszó

És akkor a végére egy kis technikai (uncsi, de elengedhetetlen(?)) bekezdés. A grafikáról talán a screenshot-ok árulkodnak a legjobban, no meg a gépigény, ami minimum egy 700-as Péhármas 128 mega RAM-mal, 3D-s kártyával. „Cserébe" egy szép, 3D-s CRPG-t kapunk, előre renderelt háttérrel, sok-sok kis részlettel (füstölő kémények a faluban, világító kardok, látványos mágiák). A zenét az Infogrames által választott ember írja majd (kicsit furcsának tűnik, hogy a kiadó vindikálja magának a jogot, hogy beleszóljon a kreatív munkafolyamatba...), a kezelés pedig nagyjából az Arcanumhoz lesz hasonló. Ami elszomoríthat egyeseket, az a multiplayer hiánya; számomra ez inkább pozitívum, a többjátékos szórakozást keresők részére bőven kínál a piac lehetőségeket (pl. Neverwinter Nights és tsai), így meg legalább elegendő idő jut Troikáéknak egy föltehetően bugmentes program létrehozására. Összességében remélem, hogy korai optimizmusom beigazolódik, és mondjuk egy Planescape – Torment kaliberű opusz születik. Bár ez talán túlzott derűlátásra vallana, kívánjunk csak annyit, hogy legalább a Baldur's Gate szériát múlja felül az újoncunk.

*sajoati*



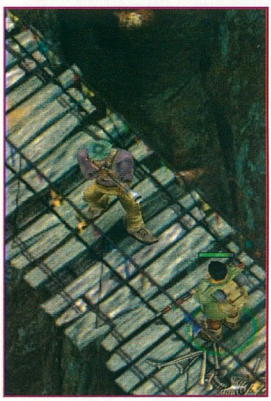
**STATISZTIKÁK, STATISZTIKÁK**

Kimaradt a leírásból néhány adat, amire a netet szörfözve bukkanhat az ember, és a statisztikák szerelmeseinek biztosan jól jön. NPC-ből több száz lesz található, a boltostól kezdve a gonosz papokig; a szörnyekből 90 és 100 között bukkanhatunk megkülönböztethető fajtákra, ezek apróbb eltérést mutató változatai megtöbbszörözik a fenti számokat. Varázslatból 250-félét programoznak le, 1-5. szintig gyakorlatilag mindet, a kevésbé használhatókat is, no meg a jó öreg tűzgolyó jellegű igéket is. És még valami: mindez egy 14 tagú fejlesztőcsapat műve, akik közül hárman Arcanum-osok voltak.

**CDV**
**REBELMIND**
**WWW.GROMGAME.DE**
**9.990 FT**

# GROM

**Bond Tibetben járt és Indynek képzelte magát, lőtte a németeket és a jetiket, azt hitte, hogy a Frigyládát látja – pedig csak egy UFO volt.**



Én ugyan nem vagyok Gandalf - de te sem balrog! Itt nem mész át!

Mi az a GROM? Amikor először meghallottam ennek a játéknak a nevét, lövésem nem volt, hogy vajon mit takarhat ez a négy karakter. Kérdezgettem ismerősöket, barátokat, s a válaszok a középkori fantasy-tól a „valami idióta ugrálós játék"-ig terjedtek. Már épp azon voltam, hogy az aktuális vacsorámként funkcionáló sárgaborsó-főzelék konzervdobozát ellenőrzöm le, hátha ott rejlik az igazság, amikor végre-váratlanul megérkezett a promó, és a beavatottak körébe léphettem.

### Gromgrom

Grom nem más, mint egy katona. Egy ezredes, a lengyel nép harcosa, és jelen állás szerint Tibet-kutató; 1942-őt írunk. Ez az év a mi időszámításunkat tekintve nem túl sok pozitívummal kecsegtetett, és itt is arra szolgál, hogy fölbukkanhassanak a mindenre elszánt, hatalomvágyó, gonosz, stb. nácik. Persze nyugodtan kijelenthetjük, hogy a Himalájában viszonylag ritkán fordultak elő, de a GROM történetében igenis megjelennek, hogy a világot elpusztító relikviák után kutassanak. Vajon honnan ismerős ez a föllállás? Nem, nem a „Kincskereső kisködmön"-ben rohangál egy kalapos fazon ostort csattogtatva, és a „Noszty fiú esete Tóth Marival"-t is csak részmegoldásként fogadnám el.

A helyes válasz azoké, akik George Lucas kutyájára gondoltak, azaz Indianára, vagyis Indy-re, a merész régészre, a lator eszeszesek örök ellenlábasára, a „mennyi homokot rakjak a zacskóba, hogy ne induljon be az ősi bennszülött önmegsemmisítő mechanizmus?"-művészet tökélyre fejlesztőjére.

A Grom tudniillik – néhány egyáltalán nem várt fordulattal megspékelve – egy az egyben lenyúlja a Dr. Jones-nak lenni életérzést. Kialthatnánk plágiumot, de engem személy szerint (ezúttal) nem érdekel a „lopás"; a mese jó, a többiről meg alább vélekedem. (Hitlerék mellesleg valóban erősen érdeklődtek az okkult iránt: hatalmat reméltek szerezni, így is. Szerencsére végül nem jött össze nekik. – szerk.)

Szóval 1942. Grom ezredes éppen Petr-rel, a csenevész cseh csempésszel császkál Tibet földjén, amikor egy léghajót pillantanak meg, önkényuralmi jelképekkel díszítve. Hősünk – miután az „add a puskát, jó Péterem, hadd lőjem le iziben e rút Zeppelint!" kezdetű felbuzdulása, és az ezt követő, germán repülőobjektum-elhárító kísérlete kudarcot vall – elhatározza, hogy a furcsa délibáb (?), illetve annak tulajainak a nyomára bukkan. Eleinte persze mindenki agyamentnek nézi, ám nemsokára elhangzik az első baljós „Was?" (vagy „Ja!"? – már nem emlékszem), és kitör a balhé. Kiderül, hogy Tibet több annál, mint aminek látszik, hogy őshonosak errefelé – a pitiáner banditák mellett – a szőrös yetik, a halhatatlan hídőrző vakok, no és a „nazi infantry"-k, és ki tudja, talán még az UFO-k is fölbukkannak, hogy lendületet vegyenek a '47-es roswelli balesetükhöz. (Erről csak annyit, hogy a hotkey-hozzárendelésnél beállítható egy „UFO weapon" is…)

### Akkor ez most Commandos?

Amennyire megtévesztő az egyébiránt lengyel Rebelmind team jegyezte játék címe, legalább annyira nehéz pontosan (hangsúlyozom: pontosan) meghatározni a stílust is. És ez jó, ezt szeretjük: legyen csak sokrétű az alany! A változatosság gyönyörködtet, belehalni azért nem fogunk – de főképp a kezdeti szakaszokban beletelik pár órába, amíg ki-ki belövi, hogy saját preferencialistájába illő-e a Grom. Alapban ugyanis egy Commandos-klónt látunk, kevés, mókásan megrajzolt főszereplővel, akik beszélgetnek, és nem feladatokra küldendők, hanem térképen mászkálhatunk velük, falvakba, kiemelt helyekre, ahol aztán csúnya bácsikat lődözhetünk lefele, vagy… vagy ismerkedhetünk az ott lakókkal, kereskedhetünk

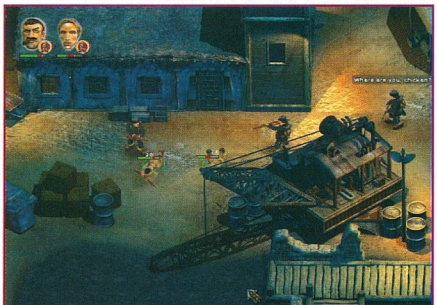
### TOLVAJBANDA

Ez a box tökéletesen alkalmas arra, hogy a játék hatásairól szóljunk. Alapban az Indiana Jones-befolyás az, ami letagadhatatlan. Sőt, később ez még fokozódik, amint (nácí) régészeti ásatásra kell betörnünk, ahonnan többezer éves, a buddhizmus alapvető írásait tartalmazó ládával távozunk. (A Frigyládában is fontos „dokumentumok" voltak.) Grom rendelkezik némi James Bond beütéssel is: a lengyel ezredes szovjet fogolytáborból szökött meg, hogy velünk kalandozhasson. A készítőkre – saját bevallásuk szerint – nagy hatással bírtak még a LucasArts régebbi játékai, valamint a Diablo, a Commandos és a Zelda. A világukat egyébiránt fantasy/sci-finek tekintik, egy fantáziával dúsított Földnek, ahol épp csak sárkányok nincsenek…

velük, küldetéseket kaphatunk, és poénokat is hallhatunk. (Módjával.) És, nem utolsó sorban, egy történet részesei lehetünk, ami egészen addig a pontig, ameddig eljutottam (egy otromba bug akadályozott meg a továbbhaladásban) jónak tűnt, kissé kiszámítható fordulatokkal ugyan, de magában hordozva egy megfelelően tálalt, grandiózus világmegmentés-eposzt. Azaz – felelve az alcímre – ez nem a Commandos, a harcok is másképp zajlanak le, nincsenek igazából „pályák", ezért további összehasonlítgatások helyett fogadjuk el, hogy bár harcrendszer-nyúlás (részben) van, de barátunkat százszázalékosan mégsem titulálhatjuk klónnak.

### Tibeti hétköznapok

A Gromban nem mellékes a színhely egyedisége, amely egy szokatlan, tőlünk távol eső világot mutat be, amit egy átlag magyar a Lőrincz L. László (Leslie L. Lawrence) könyvekből ismerhet legföljebb. Bár nem vagyok kétszeresen is tripla L-es írónk fanatikus olvasója, az általam forgatott kb. ilyen témájú művei alapján hasonlóan képzeltem el a Himalája elszigetelt zegzugait. A kietlen, elsőre mindenképpen terméketlennek látszó tájon nagy szegénységben éldegélnek a helybéliek, s igyekeznek kihasználni minden lehetőséget bevételek szerzésére. (Miközben valahonnan egyfolytában helyi jellegű, „egynek elmegy" kategóriájú zene szól…) Ádázabb képviselőik banditaként bujkálnak: ezekkel gyakran meggyűlik a bajunk, főleg mert a program véletlenszerűen generál találkozásokat, amikor egyik helyszínről a másikra igyekszünk. Ilyenkor, illetve a küldetések lefixált helyszínein valóban bevetésen érezhetjük magunkat, a kezelőfelület is erre ösztönöz bennünket: a pár képernyőnyi harctéren szaladhatunk, küszhatunk, lehasalhatunk, és egy valósidejű – gombnyomásra megállítható – rendszerben taktikázhatunk aktuális ellenfelünk kárára. Sajnos a taktikázás sokszor hiábavaló, és kattintgatás-káoszba torkollik a csata, ehhez nem kell más, csak néhány csapattag, közelre hordó puskák, amikkel ezek egymást hátba lőhetik, és/vagy rosszul beállított parancsok. Idegesítő, amikor azt kell magyaráznunk, hogy „Petr, ne lődd agyon folyton Hans-ot azzal az ótvar kováspuskáddal, mert most töltöm miattad harmadjára az állást!"



Egy-egy ilyen vérontást követően fölszedhetünk néhány hasznos tárgyat, fegyvereket, tárakat, gyógycsomagokat, és ezeket a piacon értékesíthetjük, egy elég kiszámíthatatlan alkudozó-játék keretében. (Amit egy-két próbálkozás után hagytam is, inkább fizetve az alap-árat.) Furcsa elem a teherhordó jakunk megléte, amin a csempészárukat vihetjük értékesíthető biztonsági vésztartalékként, ha esetleg bénák lennénk, és túl sok erőforrást (lőszer, gyógyszer) használnánk el.

### És a vége…

Talán kicsit hosszasan értekeztem bizonyos elemekről, ugyanakkor kihagytam olyan fontos (?) dolgokat, mint pl. „a hátizsák diablós, és nem rendezi automatikusan a cuccokat" vagy „Tibet varázslatos hely, ezért lesznek varázslatos tárgyak" vagy hogy mit keres az UFO a Himalájában (és miért ment át az úton). No, ezek azért nincsenek ehelyütt részletezve, mert magam a hangulatot részesítettem előnyben, az pedig határozottan jó. (Értsd: megfelel az elmaradott ázsiai magashegységi lakók és lakhelyeik sztereotípiájának.) Annak ellenére, hogy a szinkronszereplők nem nyújtanak maradandót (és természetesen végig angolul csevegnek), a poénokkal együtt a történet is kellemes, a játékmenet szintúgy. Mit is lehetne még mondani? Talán mégis csak megnézem azt a konzervdobozt, hátha rejt valami titkot

*sajoati*

"Nem a gólya kelepel, géppuska szól benne." - régi mozgalmi dal (!).

### AMIROL JOBB NEM BESZÉLNI

A Grom trükkös játék, nem csak nevében: eleinte úgy tűnt, hogy teljesen problémamentes lesz, még a patch is simán fölkúszott rá (én az 1.2-es változatot teszteltem). Aztán néha beütött a krach: kétszer szállt el úgy a gépem, hogy egy szemvillanás alatt reset-elt, majd ment is a reboot (Win2K). XP alatt kék halálokról hallani, ami azért nem semmi egy játéktól. Az 1.0-s verzióban a dialógusokkal voltak problémák, az 1.2 egyik reset-énék alkalmával elszálltak a mentéseim, jelenleg pedig az egyik küldetésadó nem akar tudomást venni arról, hogy kész vagyok a rám bízott feladattal. Sokan bugnak nézték az első jelenetek egyikét, pedig nem az: egy sorompónál az angol katona semmi áron nem hajlandó beengedni minket… csak ha előhívjuk a táskánkból a dokumentumainkat, amelyek a szituval kapcsolatosak.

**MINIMUM CONFIG:** PII 350, 128 MB Ram, 32 Mb-os videókártya, Win 9x,Me,2K,XP
**JAVASLAT:** gyorsabb proci, több memória; kb. a duplája bőven elég; 950 Mb a full install

| DVD kapcsolat: | Multiplayer: | Commandos 1 | Desperados |
|---|---|---|---|
| Trainer, Patch | Nincs | 91% | 90% |

- \+ Tibet-feeling
- \+ Kedvesen megrajzolt figurák
- \+ Jó kis lődözések, küldetések
- \- Kicsit agyatlan az AI
- \- Szinkronhangok

**82%**

**67** **FREELANCER**
Elkészült hát végre a Microsoft várva várt űrszimulátora, mely - szerencsére - várakozásaink szerint teljesít.

# SZIM/SPORT

Kedves sportrajongó játékosok! Ez a hónap számotokra nem sok jót hozott, mert bár megjelent egy Alex Fergusson nevével fémjelzett focimenedzser, még az sem fért bele e havi számunkba, köszönhetően az erős szimulátor felhozatalnak (és most nem akartam a múltkori Racing Sim 3-hoz hasonlatos mini-cikket írni ☺).

A Freelancer jött, láttuk, és győzött! Régóta vártunk már egy kellemes űrszimulátorra, és a sorozatos késések és csapatátszervezések után meglehetősen aggódtunk a játék sikeréért, de szerencsére mindezeket egycsapásra félresöpörte a program. Kötelező darab.

Másik remekmű ebben a hónapban a NASCAR széria legújabb része, mely méltó befejezése a Papyrus sorozatának.

## TARTALOM


**65 MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 2**
A THQ elkészíti a MotoGP folytatását, mely szintén hivatalos lincesszel bír, és változatlanul a világ leggyorsabb motorai versenyeznek benne. És bár a játékot alapvetően konzolokra fejlesztik, ennek ellenére egy remek motorverseny ígéretét rejti magában.

**66 FLIGHT SIMULATOR: A CENTURY OF FLIGHT**
A Microsoft két jubileumot kapcsol egybe a Flight Simulator következő részének megjelentetésével kapcsolatban: egyrészt tisztelegnek a repülés 100. évfordulója előtt, másrészt pedig megünneplik a Flight Simulator sorozat 20. évfordulóját.

**67 FREELANCER**
Elite... Wing Commander... X-Wing... FreeSpace.... Igazán régen volt már részünk egy kellemes űrszimulátor programban. De most megérkezett a Freelancer, és ismét bebizonyosodott, hogy a Microsoft játékprogram-üzletága nagyon tudja, hová kell nyúlnia, hogy sikerprogram kerekedjen ki a dologból. A hiánypótló alkotás szinte tökéletesre sikeredett, mely az értékelésünkben is tetten érhető.

**70 NASCAR RACING SEASON 2003**
A Papyrus NASCAR szimulátoráról nemrégiben már olvashattatok egy előzetest lapunk hasábjain, melyben azt elemezgettük, hogy vajon képes lesz-e a széria korábbi részei által felállított magas elvárásoknak megfelelni. A válasz a határozott igen, mivel a Season 2003 igazán remek autós játék lett, és igazán sajnálhatjuk, hogy ez volt a fejlesztők utolsó NASCAR játéka.


## ELŐREJELZÉS

| | | |
|---|---|---|
| **Baseball Mogul 2004** | 2003/03 | HIP Interactive |
| **Championship Manager 4** | 2003/03 | EIDOS Interactive |
| **City Racer** | 2003/03 | Ubi Soft |
| **DK Extreme BMX** | 2003/03 | Infogrames |
| **IL-2: The Forgotten Battles** | 2003/03 | Ubi Soft |
| **High Heat Baseball 2004** | 2003/03 | 3DO |
| **Mercedes-Benz World Racing** | 2003/03 | TDK Mediactive |
| **Pro Bass Fishing 2003** | 2003/03 | Infogrames |
| **TOCA Race Driver** | 2003/03 | Codemasters |
| **Midnight Club II** | 2003/05 | Take 2 Interactive |

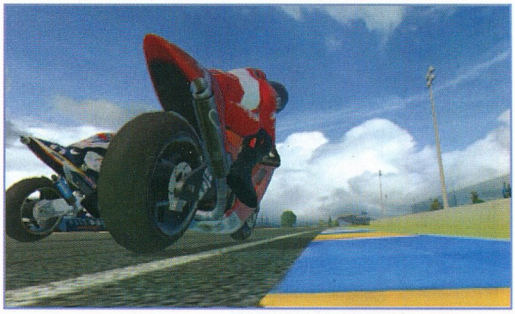
## TOPLISTA

| | |
|---|---|
| **1. FIFA Soccer 2003** | Electronic Arts |
| **2. NHL 2003** | Electronic Arts |
| **3. NfS: Hot Pursuit 2** | Electronic Arts |
| **4. NBA Live 2003** | Electronic Arts |
| **5. RalliSport Challenge** | Microsoft |
| **6. MS Train Simulator** | Microsoft |
| **7. Freespace** | Microsoft |
| **8. Tiger Woods 2003** | Electronic Arts |
| **9. Grand Prix 3** | Infogrames |
| **10. Total Club Manager 2003** | Electronic Arts |

# MOTOGP 2

## ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

**300 km/h feletti sebességgel száguldó, 500 cm³-es, kétszáz lőerős motorok – ezek a MotoGP futamok legfőbb jellemzői, melyek, ha minden igaz, realisztikus átültetésre kerülnek a THQ új motorversenyében.**



Február első napjait választotta a THQ arra, hogy fellebbentse a fátylat eleddig titokban tartott motorverseny-játékának, a MotoGP második részének fejlesztéséről. A játékot nyárra ígérik, és ami vele kapcsolatban a leginkább aggasztó lehet, hogy a PC-s változat mellett egy Xbox verzió hegesztése is folyik – sőt, ez a játék lesz az Xbox Live népszerűsítésének egyik oszlopos tagja. Így a monitoros változat csak másodhegedűs szerepet kap a fejlesztések során – no, de ne legyünk pesszimisták, nézzük inkább, mivel kábítanak minket a THQ marketingesei.

A MotoGP 2 nyolc játékmódot kínál majd, melyek között időfutam, normál verseny, gyakorló feladatok, csapatverseny és kaszkadőrmutatványok egyaránt megtalálhatóak, mindezekhez a multiplayer versenyek izgalmát hozzácsapva. A játék az online jellegét kívánja leginkább hangoztatni – bár ennek főként a konzolos változatnál lesz igazán értéke, hiszen internetes versenyek és valósidejű hangkommunikáció is szerepel a tulajdonságok között.

Akik nem akarnak multiban játszani, azok számára további kedvcsinálóként vegyük sorra, amit még tudni lehet a MotoGP 2-ről: lesznek benne egyedien kalibrálható motorok, valamint a licencekkel is jól áll a THQ, hiszen megszerezték a 2002-es MotoGP futam összes, azaz 16 pályájának és valóságos versenyzőinek alkalmazási jogát. Ám akinek ez nem lenne elég, az saját pilótákat is generálhat.

A grafika az első rész tupírozott motorjára épül, bár erről konkrétumok még nem hangzottak el, említett marketingeseink is inkább a konzolos változatot dicsőítik. Ellenben az itt látható képek már a PC-s verzióból származnak, így jobb híján azokon érhetünk tetten némi fejlődést, ám az ígért revolúciót még nem fedeztük fel… Lesznek viszont változatos és látványos időjárási effektek, melyek közül az esőt meg is csodálhatjuk emitt, valamelyik képen.

A grafika mellett a legfontosabb tulajdonság, mely a játszhatósági értéket nagyban befolyásolja, az a fizikai motor – mivel a játékból még nincs futtatható verzió, ismét csak a marketing-rizsára, és az abban szereplő ultra-valósághú járműmodellre hagyatkozhatunk, és csak reménykedhetünk, hogy a Climaxnak valóban sikerül összehoznia.

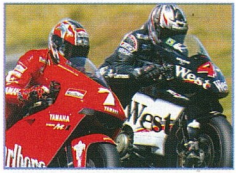
Egyszóval mindenki készülhet leporolni speciális motorkormányait, hiszen hosszú idő után úgy tűnik, újabb, használható motorverseny-játék érkezhet PC-inkre.

*JuliuS*

- Milyen motor... Honda?
- Nem, gyönyörűszép!

### MOTOGP BAJNOKSÁG

A MotoGP motorversenyek a valóságban is igen nagy népszerűségnek örvendenek, hiszen a leggyorsabb motorok szerepelnek a bajnokságban.



A felmérések szerint a versenyeket a világ 208 országában követheti nyomon az átlag 329 millió néző. A vezető motorbicikli-gyártók mindegyike megtalálható a mezőnyben, a Hondától a Suzukin át a Yamaháig.

# FLIGHT SIMULATOR:
## A CENTURY OF FLIGHT

**A legnagyobb hagyományokkal rendelkező repülőgépszimulátor-sorozat idén nyáron újból visszatér, hogy tisztelegjen a múlt repülősei előtt.**

Amikor először olvastam a Microsoft sajtóközleményét, melyben bejelenti legrégebbi játéksorozatának folytatását, akkor döbbentem rá azon jeles évfordulóra, mely apropóul szolgál a program megjelenésének – nevezetesen hogy 100 éves a repülés. Bizony átkozottul gyorsan "repül" az idő, és eme igencsak tiszteletreméltó dátumnak állít emléket a legújabb Flight Simulator, a Repülés Évszázada című részében. Mindamellett, hogy éppen száz év telt el azóta, hogy 1903-ban a Wright testvérek építette repülő a levegőbe emelkedett, a Microsoftnak is van egy saját kis jubileuma az idei év kapcsán: a Flight Simulator sorozat is 20 éves lett az idén.

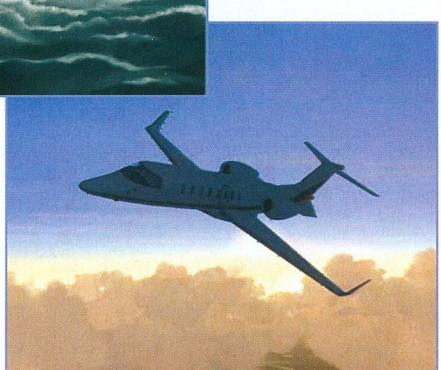
A mivel a játék legfontosabb eleme a múlt előtti tisztelgés, ezért nem meglepő módon elsőként kell szólnunk a rendelkezésre álló gépparkról. A történelem számos dicső repülőgépét irányíthatjuk az új epizódban, beleértve a Charles Lindbergh-féle óceán-átszelő Ryan NYP „Spirit of St. Louis"-t, a Douglas DC-3-at, vagy a világ első repülőjét, a Wright Flyert. Természetesen a modern légi járművek is helyet kaptak az új részben, szám szerint 15 darab, köztük a Boeing 777, a Beechcraft Baron és a Robinson R22 helikopter. A gépek mindegyikét 3D-s interaktív műszerfallal látták el.

A dicső múlt megidézése az interaktív multimédiás tartalomban is tetten érhető, hiszen egy igencsak részletes történelmi adattár áll rendelkezésre a gépekről és pilótáikról. További információáradat várható a korábbi Flight Simulator részekről, valamint a jelen részben található 24 repülőgépről. A Century of Flightban ezenfelül további újításként feljavított, dinamikus időjárás-kezelő rendszert, javított AutoGen (automatically generated) feladatszerkesztőt, és minden eddiginél látványosabb vizuális effekteket integráltak, de javultak a légiforgalmi-irányítási funkciók is.

Mindazonáltal a Microsoft elsődleges célja a repülés iránti tisztelgés, ez világosan látszik a készítők összes nyilatkozatából. Bruce Williams, a Microsoft Aces Studios termékmenedzsere szerint bár számos szervezet ünnepli majd meg a repülés centenáriumát, mégis a Century of Flight fog kiemelkedni, hiszen egyedül ez biztosítja majd, hogy a legendás gépek botkormányait saját kezünkbe vehessük.

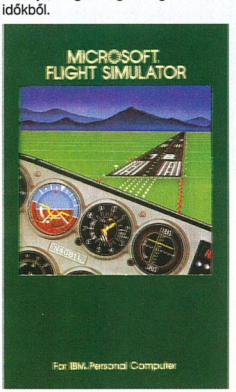
Bár arról nincs tudomásunk, hogy a Microsoft Magyarország készülne hasonlóra, de azért érdekességképpen megjegyezzük, hogy az amerikai Microsoft és az Experimental Aviation Association (EAA) egy hatalmas, egy éves ünnepségsorozatot is szervez júliustól Amerika különböző városaiban. Itt a látogatók egy életnagyságú, részlegesen működő (kapcsolókkal és botokkal vezérelhető) 1903-as Wright Flyer repülőmodellben ülve, hatalmas panorámakivetítőt bámulva, az új MS Flight Simulator segítségével élhetik át, milyen lehetett a repülés Wilbur és Orville Wright számára Észak-Karolina homokdűnéi felett...

*JuliuS*



**FLIGHT SIMULATOR 1**

Ime a mi tisztelgésünk a Microsoft sorozata előtt, a legelső Flight Simulator borítója, még a megboldogult C64-es időkből.



MICROSOFT
DIGITAL ANVIL
WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/FREELANCER
AZ ÁR NEM ISMERT

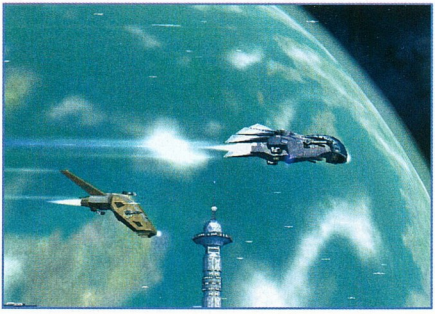
# FREELANCER

**Torpedók szemből! Kitérő manőver, rakétákat egytől négyig élesíteni, cél az omega 2, tűűűz!... Freelancer, itt az omega-kötelék parancsnoka. Vegye le a kezét az egérről, és lépjen hátra, az ellenállás értelmetlen, a Microsoft már Önt is behálózta!**

Az elmúlt öt év eladási adatait nézegetve szomorúan konstatáltam, hogy az X-Wing széria rendre negyedmilliós határokat feszegető számai mellett egyedül a Freespace I-II és az azóta békés jobblétre szenderült Wing Commander utolsó zöngéje, a Prophecy (210.000 eladott példány) tudott labdába rúgni, míg az időben hozzánk legközelebb álló I-War 2: Edge of Chaosból – pedig jócskán megszórták 90-es osztályzatokkal –, alig több mint 10.000 fogyott el. A levonható tanulság egyszerű: a csökkenő kereslet nem hat őrületes ösztönző erőkkel kiadói-fejlesztői körökben. Talán ennek, és a Microsoft felvásárlási akciójának az eredménye, hogy 2000 végén Chris Roberts "kiszállt", most pedig Derek Smart tette le a nagyesküt, hogy Battlecruisert soha többé, ha a Generationst befejezte. A szakma "vénjeinek" elhullása sajnos azzal jár, hogy egyre jobban meg kell becsülni minden egyjátékos sémára írt űrszimulátort, különösen azokat, amelyekben kalandorként gyarapíthatjuk az Univerzumot szétlőtt hajók roncsaival...

A Freelancer – és most tessék jól megkapaszkodni – nem egyenlő az Elite "reinkarnációjával", azaz ahogy lenni szokott, az információk és a végtermék között van egy apró szakadék. Nevezetesen az MS reklámkampányát kísérő „Which way will you go?" szlogen jelentésével ellentétben a játék eddigi képe nálam erősen egy irányba mutat. A Freeport 7 űrállomás katasztrófája után hajó nélkül maradt Trentnek igazából nincs választása, egyedül Jun'ko Zane (a Liberty rendszer Biztonsági Erőinek parancsnoka) ajánl járművet és megbízatást – ez a szál pedig a tiszta játékidőben 40 órásra saccolt küldetéssorozatra taszigálja a játékost. A történet előzményeit egy remekül megkomponált intró mutatja be, mint ahogy ez magyarázza meg azt is, hogy a saját Naprendszerünk elemeit miért hanyagolja a játék.

T.e. (Trent előtt) nyolcszáz évvel a két táborra szakadt emberiség a végnapjait élte, pusztító háborúban mészárolták egymást a Szövetség és a Koalíció erői. Mielőtt a Szövetség utolsó bázisát elemésztették volna a lángok, alvóhajók indultak a Sirius rendszer felé, mindegyik egy önálló kultúrát igyekezett biztonságos helyre juttatni: a Kusari ázsiaiakat, a Liberty amerikaiakat, a Bretonia angolokat, a Rheinland pedig németeket. Miután megérkeztek, bár elszakadták egymástól, de mindegyik hajóból egy-egy virágzó birodalom nőtt ki, és idővel az ugrókapukon keresztül kapcsolatot teremtettek.



Trent sorsa freelancerként (szabadúszó) van elkönyvelve, mégis a Liberty rendszerhez kapcsolódik a sorsa, azon belül is a fegyveres erőkhöz. A rendszereket kitöltő több tucat szervezet, legyen az militáris – vagy mélyűri technológiákat gyártó – konzorcium, önálló érdekkörrel rendelkezik, és mint ilyen, szorgalmasan jegyzi az ázsiónkat, egy esetlegesen ellentétes érzelmet kiváltó küldetésre azonban jó orvosság a készpénz. ;-) Az űrállomás felrobbanásának gyanús körülményeitől lassan – in-game videók egész során át – jutunk el az idegen „artifactok", és a hozzá kapcsolódó kormányszintű összeesküvést boncolgató sztori végéig, amelyben sajnos elég kevés interaktivitás kapott helyett. Általában kész tények elé állítanak, a beszélgetések alakulását (ezek is in-game videók) nem tudjuk befolyásolni, hiába az élményszámba menő cselekmény, egy ilyen játékban azért ez szakállas hiba.

Pozitívumként a kulcsmissziók közti, szintlépésnyi szüneteket, kitöltő periódust említeném, ahol szabadon vállalhatunk küldetéseket, egyrészt a bárokban megforduló NPC-ktől, másrészt a bár hírközlőjén felsorolt „fejvadász" stílusú feladatokból. S még egy jó hír, miszerint az open-ended játéknak tényleg nyitott lesz a vége, ami komoly vonzerő, hisz hatalmas kaland lesz bejárni a 400-nál is több helyszínt, amelyek között apró bányászkolóniáktól a kapitoliumokig minden megtalálható, továbbá számos űrállomás és hadihajó vár arra, hogy be-

Akármilyen kopasz is vagy, nem repülők veled.

**DIGITAL ANVIL**

Ezt a fejlesztőcéget Chris Roberts, Erin Roberts és Tony Zurovec alapította 1997-ben, miután kiléptek az Originből, de jött még velük vagy harminc tehetséges munkatárs, akik olyan játékok készítésében vettek részt, mint a Wing Commander és az Ultima sorozat, a Wings of Glory vagy a Crusader. Ezekre a címekre talán ma már nem sokan kapják fel a fejüket, pedig a maguk idejében igazi ászok voltak. Aztán 2000 végén a Microsoft felvásárolta a céget, mire a Roberts fivérek elegánsan leléptek, a félbehagyott Freelancer feletti gyámságot pedig régi munkatársuk, Phil Wattenbarger (a Privateer vezető designere volt, szóval konyít valamit a témához) vette át.

De parancsnok, előbb a kopasz, mostmeg ez a bamba űrkadét?

## FREELANCER SZÁMOKBAN

A játék univerzumát, a Siriust ugye 4 Ház (Liberty, Rheinland, Kusari, Bretonia) alkotja. Ezek szektorokra oszlanak (50), a szektorok között kódra nyíló kapuk vannak, a lakott helyek száma egyes források szerint 160, sűrűn szőtt kereskedelmi útvonalak (ugrókapuk) kötik össze őket – bár gyanítom ez előbbi adat csak a bolygók számát jelölheti, ugyanis léptennyomon űrállomások, bedokkolásra alkalmas hadihajók vannak, így a 400-as szám inkább közelít a valósághoz. A játékban szereplő frakciók száma közel 50, kezdve az egyszerűbbektől (helyi zsaruk, tengerészet, biztonsági erők) a kalózokon, fosztogatókon át a legutolsó bányatársaságig. A felvállalható küldetésekről 5000 előre megírt script gondoskodik, ebben fejvadászat, területtisztogatás és bázisok, fegyverplatformok felrobbantása egyaránt szerepel. Az elhintett pletykákból a beszélgetés után felbukkanó infó ablakokra több ezer készre szabott téma jutott, az elérhető fegyverek száma 700, míg a játékban 30 hajótípus jut szerephez.

dokkolásunkkal frissítsük a társadalmi életét.

A ma már divathullámként felkapott "élő, velünk együtt lélegző Univerzum képe" a Freelancerben nem elhintett póder, a kolonizáló hajókból felnövekvő Házak rendszerei az egykori földi élet helyszíneinek ismert nagyvárosaival, hangulatvilágával csengnek össze. A rendőrség szorgalmasan szkenneli a szektorokon átlépő hajókat, hogy kiszűrje a csempészárukat; a kereskedőhajók és a biztonsági erők összecsapásai mindennaposak; hírnevünk növekedésével egyre több fejvadász lát bennünk fantáziát (célpontot). Az NPC-k elhintett pletykái, valamint a távoli, ismeretlen helyek feltérképezését elősegítő, pénzért mért fülesek és a hírekben megjelenő információáradat döbbenetes mértékű hátteradatot sejtet. A látvány mindezt inkább hangulati, mint technológiai síkon adja vissza, bár a közbülső helyszíneken rögzített in-game videók minősége után néhány akcióját csak sírhat.

Mindenkori hajónkat (egy időben csak egy lehet) külső kameraállásból, vagy a HUD-ra leegyszerűsítve láthatjuk; szokatlan magatartásforma – még tőlem is –, de a harmadik személyű nézet jobban "bejött". A bolygók és űrállomások tömjénezése helyett az űrből két igazán értékes elemet szeretnék kiemelni, az egyik – szépsége okán – az ugrókapuk effektjei, a másik pedig, amely a hangulatával taglózott le, az a roncs-, és aszteroidamezőkben, gázfelhőkben, valamint jégtömbök között vívott élethalálharc.

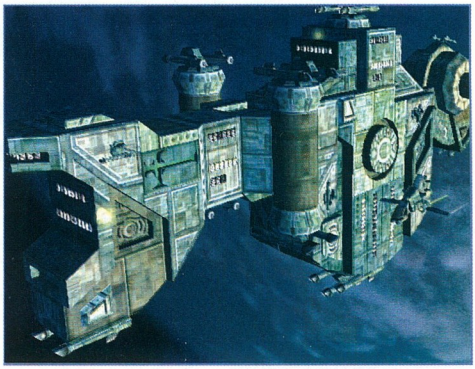
A központi női szereplő jelenléte (Jun'ko Zane) itt valóban hangu-

latosabbá teszi a játékot, míg az Unreal2 élő szilikon-reklámjánál csak a nyálcsorgató motívumot bírtam felfedezni, emellett az általa elővezetett küldetések nagyon is "élő" szituációkat taglalnak. Nehéz és összetett feladatokkal szembesülünk, és végre nem azt érezzük úton-útfélen, hogy 'hót' egyedül bóklászunk a végtelen űrben, miközben a világ minden gondja a mi vállunkat nyomja. Kísérőnk mindig akad, és időbe telik ugyan, de az erősítés is beérkezik a megfelelő pillanatban, néha-néha beeshet egy bajbajutott börtönhajó vagy transzport, egy ostrom alatt álló űrállomás, ahol a főcélt felfüggesztve elsődleges feladatunk a segítségnyújtás. A végső megmérettetés felé menetelve az egyre zűrösebb – magasabb nehézségi osztályba sorolt – szituációk értelemszerűen egyre húzósabb technológiát kívánnak meg. A kezdeti konstrukciót ("Starflier") a harmadik szint környékén lehet "Patriotra" váltani, ezt a típus három helyett négy elsődleges fegyver-felfüggesztési ponttal rendelkezik, izmosabb a páncélzata, és nagyobb a raktere. A kereskedőhajó megvásárlása – bár csábító jelenség, de LSF (Liberty Security Forces) célokra nem igazán javasolt, hiába a cikornyázott külső és a roskadásig pakolható arzenál, azért ez csak egy dög nehéz, lassú madár. Jó néhány rosszfiú fűbe harapása, azaz tucatnyi begyűjtött vérdíj és Juni eszelős LSF akciói után érkezünk el a "Defenderhez" – a külsőre is tekintélyt parancsoló, robosztus heavy fightert 11-12 ezer kredit körüli pénzért lehet magunkévá tenni. Ha leszámítjuk a jótékonyan megnövekedett műszaki paramétereket, a tűzerő akkor is bámulatos: 5 energiaüteg vagy rakétamodul, egy aknaszóró, egy külső löveg és egy torpedóvető szórhatja az áldást. A szárnyvégekre nemcsak a Justice, Starbeam, Lavablade és egyéb szériák energiafegyverei, hanem ugyanannyi rakétavető is kerülhet.

Kísérlet gyanánt felszórtam három Slingshot rendszert, és valóban működött a dolog, de... Ha kétezerért négy hajót kell kilőnöm, és durván 3-4 rakéta szed szét egy hajót, miközben mellé is megy néhány, valamint a Slingshot darabja 91 kredit, akkor hol a profit? A fejlesztők jól láthatóan törekedtek arra, hogy ne legyenek "végső fegyverként" elkönyvelhető vacakok, a jobb, ütősebb rendszerekhez amúgy is szinteket kötöttek, és ami még fontosabb: nagyon ritkák, és főként nagyon drágák a "fire and forget" kategória "egy lövés–egy hajó" típusai. A lövegek talán épp a "kiegyensúlyozottság" jegyében

nem kapcsolhatók automata tüzelésre, pedig az Archimedean Dynasty-ben, ahol még a célok prioritását (szembejövő torpedó, hajótörzs) is megadhattuk, jó poén volt az egyre fejlettebb tűzvezérlő szoftverek utáni vadászat.

Az a tény, hogy az irányítást az egérhez kötötték, körülbelül akkora lavinát indított el, mintha a Doom3-at zongorára írná Carmack. A joystick-diszkrimináció azonban jól sült el, tényleg nyomós cáfolat született, amennyire elképzelhetetlen volt az új rendszer, annyira rugalmas lett. A csillagtérképen bármelyik pozíciót betáplálva azonnal megjelenik a legrövidebb út, s vele a HUD-on feltűnnek a legközelebbi ugrókapukhoz vezető navigációs pontok, ezek után nincs más dolgunk, mint kattintgatni a megfelelő waypontokra, és a "go to" ikonra. A dokkolást segítő és a kötelékrepüléshez rendelt funkcióval eljutottunk odáig, hogy az 'unalmas' részeket hátradőlve, kényelmesen lehet teljesíteni. A skalpvadászathoz pedig bármikor átkapcsolhatunk "mouse flight" üzemmódba, amikor az egér kilengéseit követi le a gép, méghozzá igen precízen. A külső fegyverek "kötött repülésnél" frontális síkban az egész képernyőt belátják, míg a harcra kifejlesztett szabad mozgásnál a törzzsel együtt követik a manővert, üldözésnél a gép orra tehát még nem is fordul a célpont felé, mikor a csövek már régen befogták. A fegyverzet vezénylése, ha a külső lövegekhez rendelt különálló nézőpontot nem számítom, egész egyszerűre sikeredett, a kóceráj minden egyes tagja ki-bekapcsolható. Az energiafogyasztás kizárja, hogy a brutális ágyúk folyamatos tüzelésével egyfajta tömegpusztító mizéria uralkodjon el; a rakéták elleni csalik és a sűrűn alkalmazott "zümik" (kereső aknák) taktikailag is megfontolt viselkedést követelnek. A cirkáló-hajtóművek ellen hatásosan működő elhárítás néha még a menekülés esélyét is kizárja, ekkor kezdjük el sajnálni, hogy nem dobtunk még ki néhány ezer kreditet egy gyorsabban töltődő pajzsért – szerencsére cellákkal feltölthető a pajzsenergia, és a gép harc közbeni javításáról nanorobotok gondoskodnak. Természetszerűleg ezek a gyorstapaszok korlátozott mértékben vehetők igénybe.



"Orosz konzervnyitó alakú űrbázis, jelentkezz, jelentkezz!"

A sérülések modellezése az egyik legjobban eltalált szegmense lett a Freelancernek, bár a manőverező képességet – a meghajtásból adódó technológiai hatás miatt (gondolom én) – semmi nem veszélyezteti, de az ellőtt szárnyfelületekkel együtt a fegyverek is elvesznek, jobb esetben csak sérülnek, a lángolás kísérte pusztulás képei pedig magukért beszélnek. A roncsok között gyakran maradnak értékes dolgok, néhány "csali", egy kis nemesfém, kemikáliák vagy épségben maradt fegyverek, amit a raktérbe sugározhatunk.

Azt hittem, az elszámolásnál az egeres irányítást és a túlzottan sztorihoz kötődő vénát kell felemlegetnem, de végül mindkettő tarolt, és egyedül az interaktivitás – befolyásolható párbeszédek, bérelhető cimborák, stb. – hiányán van miért keseregni. A zenei felvétel egyébként minőségi, a főszereplő hangját Ian Ziering adja (ez kevésbé tetszett), a kommunikáció kellően "színes". A vásárlás mellett szólhat, hogy minden Háznak egyedi hajói, felszerelései vannak, a világ óriási, emellett multiban is lehet nyomulni.

*Ricco*

**MINIMUM CONFIG:** PIII 600, 128 MB RAM, 16 MB-os DirectX 8.2 komp. 3D videókártya, 1,3 GB HDD
**JAVASLAT:** Nem vészes a hardverigény, 1 GHz feletti proci, 256 MB RAM, és egy közepes GeForce már bőven elég

**DVD kapcsolat:** Demo, Trainer, Video

**Multiplayer:** LAN/INTERNET

**Freespace 2** 92%

**Starlancer** 85%

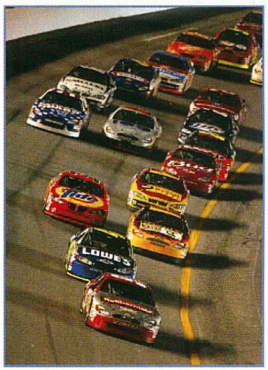
- + Sajátos univerzum
- + Izgalmas küldetések
- + RPG elemek
- + Nyitott befejezés
- − Interaktivitás hiánya

**90%**

SIERRA
PAPYRUS
WWW.SIERRA.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

# NASCAR RACING SEASON 2003

**Nem mintha annyira hiányozna, de a gyűjtők és a fanatikus rajongók legnagyobb örömére végre itt van a Papyrus-féle Nascar 2003. Szebb, jobb, gyorsabb, és mindent tud, amit egy vérbeli szimulátornak tudnia kell. Nem nehéz tehát megjósolni, hogy az idei kiadás ismét szép bevételt hoz a kiadónak.**



Mennyünk még egy kört... mennyünk méééég egy kört!

Az elején érdemes tisztázni, hogy a Papyrus-féle Nascar 2003-nak és a sorozatban szereplő régebbi részeknek igazából nem lehet a kategóriájában ellenfelet találni. Bár régebben több kiadó, fejlesztőcsapat is próbálkozott Nascar témájú alkotásokkal, azonban ezek mind az arcade stílust képviselték, ahol a könnyed, önfeledt szórakozás került a középpontba. Gyakorlatilag az ilyen programok többségénél folyamatos padlógázzal és agresszív tolakodással könnyedén vezethetjük autónkat a dobogó legfelső fokára. A Nascar 2003 azonban nem ajánlott az ilyen játékok kedvelői számára, hisz az 5-10 perces kínszenvedés után már új cél lebeg a versenyzők előtt: a legnagyobb és a leglátványosabb tömegbaleset előidézése.

De nézzük inkább a magát a játékot, ami csupán egy CD-n, közel 500 megát foglal el. A Nascar mellett a legújabb DirectX is képviseli magát a lemezen, ami talán sokaknak jól jön majd. A telepítés során felpakolt 600 megából a legtöbb helyet a pályák emésztik fel, melyek külön könyvtárakban csücsülnek. A jól megszokott szerkezet nem sokat változott az idők folyamán, így vélhetőleg hamarosan több, egyedi hegesztésű pálya, hangok, és persze autók is feltűnnek majd a játékhoz, nem beszélve a visszajátszásokról és a leggyorsabb körök eléréséhez szükséges kincset érő egyedi beállításokról.

Az indítás után rögtön a kalibrációs panel ugrik fel, ahol kormányunkat kell beőni. Aki nem rendelkezik hasonló eszközzel, az el is felejtheti a játékot, hisz billentyűzetről nem lehet beállítani irányítást (legalábbis nekem nem sikerült)! Ez már jelzi, hogy ez bizony egy vérkomoly gamma. A sikeres vezérlő csavargatás után a grafikát, a hangokat és a játékkal kapcsolatos gombokat is kedvünkre tekergethetjük. Elég sok lehetőségünk adódik a grafika részletességének finomhangolása során, melyre egyébként egy külön menüpont is található a kezdő oldalon. Erre kattintva a főbb beállításokat, míg az „Options" menüpont alatt a finomhangolást lehet megszabni. A „Sound" menüpont érdekessége a már szokásos 3D hatás kihasználása mellett a „csevegés" mód, melynek hatását a versenyek alatt érzünk, ugyanis ilyenkor a boxban ülők állandóan noszogatnak, és hasznos tanácsokkal látnak el bennünket.

Érdemes az „Opponent Manager" pontot is meglátogatni, hisz itt rengeteg csavargatási lehetőségünk adódik. A 2003-as szezonban szereplő pilóták, csapatok adatait is átírhatjuk, de ami talán ennél is érdekesebb, hogy a tulajdonságaikon is módosíthatunk. Ha tehát úgy gondoljuk, hogy Steve Park nem tolja rendesen, és csöppet bárányelkű, akkor tekerjük fel bátran maximálisra az agresszivitás és a sebesség mutatókat, és máris nehezebb dolgunk lesz a versenyek folyamán! Természetesen az előző sorozatokból ismert festőműhely is rendelkezésünkre áll, ahol kedvünkre csicsázhatjuk, díszíthetjük az autónkat és a szerelő munkatársakat.

Erősen ajánlott a „Driving Lessions" menüpont is, mely kezdőknek és haladóknak egyaránt nyújt új információt. Itt 10 részre bontva kapunk némi felvilágosítást a Nascar szabályokról, taktikákról és az autók beállításáról. Aki végighallgatja közel 1 órás fejtágítást, bizonyára utána okosabban és talán eredményesebben is végzi majd a dolgát a pályán. Érdemes azért megjegyezni, hogy nem elég végighallgatni, hanem azért angolul is tudni kell egy picit... Főleg az autó beállításával kapcsolatos, tízes pont javallott, ahol igazán korrektül felvilágosítanak arról, hogy a csavargatások milyen hatással vannak az autónk irányítására, viselkedésére nézve. Persze akinek köze nincs a vezetéshez, az a meghallgatás után sem lesz Schumacher...

## SZÉRIA VS NASCAR

A Nascar autó szinte az utolsó csavarig különbözik a szériakiviteltől. Nézzük például a-t. Az széria kivitel karosszériája rövidebb, keskenyebb, magasabb és nehezebb is, no és elsőkerék-meghajtású. Természetesen a Nascar gépek hátsókerék-meghajtásúak, és a hátsó felfüggesztésük is más (az első megegyezik a szériával). A négy féktárcsa maradt, míg a 16x6.5-ös felnit és a hozzá tartozó 225/60R16os gumit 15x9.5-ös felni váltotta fel, amire különleges Goodyear Racing Eagles gumi került. A V6-os motor helyett egy V8-os csücsül a gépben, ez azonban mindkét autóban 3.8 literes. A kompresszió azonban 8:5:1-ről 12:01-re nőtt. A benzin-befecskendezést karburátor váltotta fel, és így a 240 helyett 750 lóerő áll a rendelkezésre (7500RPM), míg a nyomaték a kétszeresére nőtt. A 4 sebességes automataváltó is csak a széria kivitelben található meg, hisz a Nascar gépekben szintén 4 sebességes, de manuális váltó boldogítja a pilótát.

Végül az általános menüpontok is megtalálhatók, ahol is játékmódok közül választhatunk. Ezek szerint lehetőségünk van gyakorlásra, rövidke – csapjunk a lovak közé – versenyre, 2003-as bajnokságra és a többjátékos üzemmódra. Természetesen a legnagyobb mókát a hálózati játék kínálja, amit lokál, vagy akár netes hálózatban is tolhatunk. Hasonlóan az előző generációs Papyrus játékokhoz a hálózati részét nem sok kifogás érheti, hisz még a régebbi verziókkal is tökéletes lehetett játszani.

Egy személyes módban elsőként – az ígéretekhez híven – a Winston kupában szereplő összes (23) és a plusz 3 fantázia pálya közül kell választani. Van itt minden, mint a búcsúban, egy vagon oválnak, no és néhány kanyargósabb vonalvezetésű szakasz is. A pálya választásánál van lehetőségünk a versennyel kapcsolatos beállítások módosítására is, ahol megadhatjuk az időjárás realisztikusságát, az ellenfelek tudását és a játék módját is (arcade, szimulátor). Ha ezekkel végeztünk, akkor a Papyrus játék ismerős kezelőfelületére tévedünk, ahol választhatunk, hogy gyakorlunk, időmérőedzést végzünk, bohóckodunk, vérre menő versenyen toljuk, vagy a visszajátszással bíbelődünk.

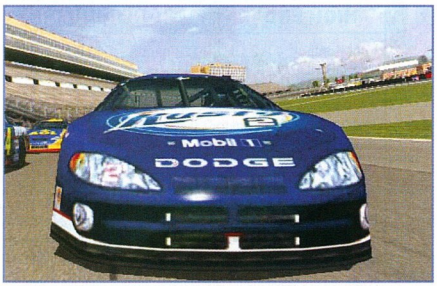
A legfinomabb rész a Garage menüpont, ahol szépen ráhangolhatjuk lelkiekben és fizikailag egyaránt gépsárkányunkat az adott pályára. Itt rengeteg csavargatnivalót találunk, igazi paradicsom ez. Ha a „Driving Lessions" menüpont 10-es bekezdését figyelmesen végighallgattuk, akkor talán bátrabban hozzá nyúlhatunk a beállításokhoz. Persze azzal sincs baj, ha ez a része hidegen hagyja a sofőrt, hisz van néhány előre beállított setup is, mely gyakorlásra, versenyre egyaránt használható. Hátránya, hogy ezekkel a beállításokkal igazán jó időt nem lehet elérni, de egy kis kocsikázásra könnyebb fokozatban már alkalmas.

Nem maradt más hátra, mint a versenyzés! Legnagyobb meglepetésemre a gépemen játszható sebességgel futott a játék, annak ellenére, hogy a grafika nem volt fullra lecsavarva. Combosabb vassal rendelkezők azonban még vizuális élvezetben is részesülhetnek, amennyiben szépen minden opciót felcsavarnak a maximumig. Persze, nem mondanám a legszebb grafikával megáldott játéknak a Nascar 2003-at, azonban az élvezetes tépéshez minden esetre elegendő a csomagolás. Érdekesség, hogy a boxba látogatva látványos kerékcsere szemtanúi lehetünk, és ha csöppet megtörjük autónkat, akkor néhány perces kopácsolást is hallhatunk. További apróság, hogy a versenyek folyamán autónk és szélvédőnk is egyre koszosabb, porosabb lesz, ami így megnehezíti a versenyzést. Hasonlóan kellemetlen következményekkel járnak az ütközések is, hisz az ilyenkor megrongálódott alkatrészek nem csak külsőt, de akár a motort is károsan érinthetik. Ilyenkor jóval betegebben jár, és jóval erőtlenebb, amit még a boxban sem tudnak tökéletesen helyre hozni. A horpadásokkal is óvatosan kell bánni, hisz ha a motorfedél felgyűrődik, akkor bizony nem sok mindent látunk ki, az amúgy is szűk lőrésen…

Az autó viselkedése nem sok kívánnivalót hagy maga után, hisz már az előző verziók is igazán tökéletesre, realisztikusra sikeredtek. Ennek tükrében az ovál pályákon igazán óvatosan kell tépni, ha szeretnénk egyben tartani autónkat, hisz a legkisebb hiba is végzetes lehet. Az autónk beállításain végzett módosításokat is jól érezni a vezetések során, hasonlóan a kerék hőmérséklet-változásokból fellépő kellemetlenségekhez.

Összességében méltó utódja a Nascar 2003 a sorozat többi tagjának, így a Nascar-, valamint a szimulátor-rajongóknak szinte kötelező darab az idei kiadás is. Egy apró probléma viszont adódott nálam (vélhetőleg az integrált hangkártya miatt), ugyanis a motorhangot csak nagyon betegen adta vissza a játék. Mindenesetre, ha nem is a legszebb, legtökéletesebb programot, de vélhetőleg az év legjobb Nascar szimulátorát tisztelhetjük a Nascar 2003-ban. Tehát Uraim, indítsuk azokat a motorokat!

*ePtOn*



**MINIMUM CONFIG:** PII 450 MHz CPU, 64 MB, 600 MB HDD, DirectX 9.0, 16 MB VGA kártya 3D gyorsítással
**JAVASLAT:** 1,4 GHz CPU, 256 MB, 600 MB hely, GeForce3 vagy jobb.

| DVD kapcsolat: | Multiplayer: | Nascar Racing 2002 Season | Nascar Thunder 2003 |
|---|---|---|---|
| Nincs | LAN/INTERNET | PC.GAMES - 2002/04 - 91% | PC.GAMES - 2003/01 - 84% |

- \+ Realisztikus viselkedés
- \+ Viszonylag kis gépigény
- \+ Papyrus minőség
- \- Billentyűzetről nem játszható
- \- Nem a legszebb grafika

**90%**

# 86 LOGITECH JOYSTICKEK

Új szelek fújdogálnak a joy-ok területén, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a cég új termékei.

## TARTALOM


**72 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ**
A jegyzett honi hardware-eladók közül tízből kilenc ezt ajánlja.

**73 | NOKIA N-GAGE**
Játék, vagy telefon? A gyártó szerint inkább az előbbi, bár végszükség esetén használhatjuk telefonként is.

**74 | HARDWARE NEWS**
Rajta tartjuk az ujjunkat az informatika ütőerén.

**76 | PIACI KÖRKÉP**
Ami változott az elmúlt hónap óta a főbb hardware összetevőkben.

**78 | LOGITECH JOYSTICKEK**
Három igen nívós botkormányt sikerült a kezeink közé kaparintanunk.

**80 | MEGFIZETHETŐ VIDEÓKÁRTYÁK**
Ha nincs pénzünk a legújabb videókártyákra, megfontolhatjuk egy régebbi, de jó teljesítményű 3D eszköz beszerzését.

**82 | OTTHONI HÁLÓZATOK**
Játszani akarunk barátainkkal, vagy csak az internetet szeretnénk elérni otthoni gépeinken? Egyszerűen és olcsón megtehetjük a bemutatott eszközökkel.


# HARDWARE

| MINIMUM | KONFIGURÁCIÓ |
|---|---|
| AMD Athlon XP 1700+ | 11.000 + áfa |
| 128 MB DDR-266 RAM | 6.500 + áfa |
| Mercury KT266A | 12.000 + áfa |
| GeForce 4 MX440 64MB DDR, Abit | 15.000 + áfa |
| 30 GB/7200 RPM Maxtor HDD | 16.000 + áfa |
| 52x LG CD-ROM | 4.500 + áfa |
| 10/100 Mbit hálókártya | 3.000 + áfa |
| Minitorony ATX ház + Codegen táp | 9.000 + áfa |
| Floppy, billentyűzet, egér, hangszóró | 10.000 + áfa |
| **ÖSSZESEN** | 87.000 + áfa |

A minimum PC összeállításánál arra törekedtünk, hogy a mostani játékok azért elfogadhatóan elinduljanak, ugyanakkor a kereskedelemben kapható alsóbb árfekvésű, de kielégítő teljesítményű alkatrészekből legyen összeállítva. A tápegységre (Codegen) azért érdemes pár ezer Ft-tal többet áldozni ilyen egyszerű gépnél is, mert sajnos nagyon gyakori az olcsó számítógépházakba szerelt primitív tápegység miatti totálkár! Az újabb játékok kiaknázzák a viszonylag friss GeForce modell képességeit.

| MEDIUM | KONFIGURÁCIÓ |
|---|---|
| Intel Celeron 2 GHz | 20.000 + áfa |
| 256 MB DDR-RAM | 12.000 + áfa |
| Via P4PB 266E (6 ch. AC'97, LAN), | 18.500 + áfa |
| GeForce 4 TI4200 VGA, MSI | 33.000 + áfa |
| 80 GB/7200 rpm Maxtor HDD | 21.500 + áfa |
| LG DVD-ROM | 10.000 + áfa |
| Asus 48/16/48x CD-író | 17.000 + áfa |
| Miditorony ház Codegen táppal | 10.000 + áfa |
| Floppy, billentyűzet, egér | 5.000 + áfa |
| Jazz Gamer hangszórószett | 11.000 + áfa |
| **ÖSSZESEN** | 160.000 Ft + áfa |

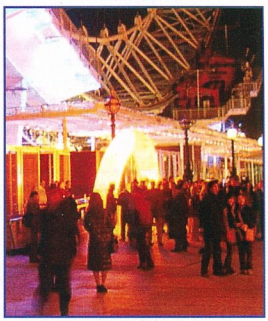
A Medium PC-t úgy állítottuk össze, hogy a forgalomban lévő, viszonylag könnyen beszerezhető, közepes árfekvésű, megbízható alkatrészekből álljon össze. A CD-író már a középkategóriában sem luxus, mindenkinek szüksége lehet gyűjteményének gépen kívül való elhelyezésére. Ez a konfiguráció a legtöbb ma forgalmazott játékot – ha nem is a legmagasabb beállítások mellett – de élvezhetően futtatja, 80 GB-os whincesterén bőven helyet talál az ADSL-ről letöltött rengeteg film és zene…

| HIGH-END | KONFIGURÁCIÓ |
|---|---|
| Intel Pentium 4 2.2 GHz, 512k cache | 40.000 + áfa |
| 512 MB RDRAM | 44.000 + áfa |
| Asus P4T-533R alaplap | 39.000 + áfa |
| ATI Radeon 9700 Pro | 88.000 + áfa |
| 120GB/7200 rpm Maxtor+9 HDD | 35.000 + áfa |
| Toshiba SD-M1712 DVD-ROM | 11.000 + áfa |
| Asus 48/16/48x CD-író | 17.000 + áfa |
| SB Audigy Player hangkártya | 15.000 + áfa |
| Miditorony ház Codegen táppal | 15.000 + áfa |
| Floppy Billentyűzet, egér | 7.000 + áfa |
| **ÖSSZESEN** | 311.000 + áfa |

A jelenleg szokásos memóriarendszerek közül a Rambus a legdrágább és messze a legmagasabb teljesítményt nyújtó! A Radeon 9700-as jelenleg a legbikább videokártya, bár nem tudtuk még összehasonlítani egy GF FX-szel. A választott merevlemez szintén felsőkategóriás modell, 8 MB beépített gyorsítótárával kitűnik társai közül. A Toshiba DVD-k általában az igényesebb kivitelt jelentik, azonban azért esett választásunk pont erre a típusra, mert a szokásos fehér mellett fekete színben is kapható, a sötét házak kedvelőinek nagy megelégedésére.

# NOKIA N-GAGE

**2003. február 5-én a Nokia Londonban bemutatta új termékét, a Nokia N-Gage játékkonzolt a 'Get ready to N-Gage' (Készülj az N-Gage-re!) elnevezésű rendezvény keretében. Itt egy sajtótájékoztatón vettünk részt, ezt követően kipróbálhattuk a készüléket. A rendezvényen felszólalt Anssi Vanjoki (Executive Vice President Nokia Mobile Phones), Ilka Raiskinen (Senior Vice President, Entertainment and Media Nokia Mobile Phones) és Kari Tuutti (Vice President, Communications Nokia Mobile Phones).**



Anssi Vanjoki elmondta, az emberek szeretnek üres perceikben a telefonjukkal játszani, így a Snake (kígyó) talán az egyik legelterjedtebb játék a világon, hiszen 1997 óta minden Nokia telefonban megtalálható. Számítógépes játékokkal 100 milliónál többen játszanak, körülbelül ugyanennyien a különböző konzolokon. A statisztikákat tanulmányozva arra a következtetésre jutottak, hogy érdemes egy olyan hordozható játékkonzol fejlesztésébe fogni, ami egyesíti a számítógépes játékok élvezetét és a telefonok mobilitását.

Kari Tuutti hangsúlyozta, hogy a Nokia N-Gage alapvetően egy játékkonzol, amely telefon is, de leginkább azért, hogy a hálózatos játék hátterét biztosítsák. (Ha mégis telefonálásra szeretnénk használni, akkor a tárcsázás után az élére kell fordítani a készüléket, és úgy, elfordítva kell a fülünkhöz tartani, ugyanis ott található a mikrofon.)

A legutolsó fejlesztéseket mind bepasszírozzák a kis készülékbe, tárolhatjuk kedvenc zenéinket a készüléken, és a beépített MP3 lejátszó segítségével azokat is hallgathatjuk. Beépített FM sztereó rádiót is találunk a szolgáltatások között. Bluetooth és GPRS technológia biztosítja a többjátékos módhoz a hálózati hátteret. A játékokról pillanatképet készíthetünk, amit MMS segítségével elküldhetünk a barátainknak.

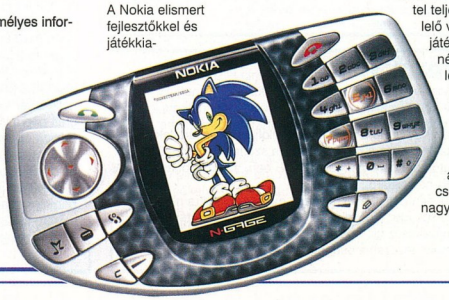
A konzol kijelzője kisebb, mint a GameBoy Advance-é, ez az ára, hogy egy feltöltéssel minél tovább lehessen használni. Az operációs rendszer megegyezik a Nokia 7650-ben találhatóval. Az nem derült ki, hogy a telefont kikapcsolva tudunk-e játszani a készülékkel, ez a repülőgéppel utazók számára esetleg fontos lehet.

A Nokia elismert fejlesztőkkel és játékkiadókkal, köztük az Activision-nel, az Eidos-szal, a Segával, a Taitóval, és a THQ-val dolgozik együtt, és játékkiadóként saját, N-Gage márkájú játékok kiadását is tervezi.

A kipróbálható játékok mind demó verziók voltak, de megmutatták, hogy mit is tud a készülék. Egyetlen zavaró tényező volt: a billentyűzetet nem lehetett konfigurálni egyik játékban sem, így a gyári beállításokat kellett használni. Az oldalscrollozós platformjátékok, pl. Sonic N és a Pandemonium hozták a GA színvonalát, gyönyörű és gyors grafikával futottak. A nagy meglepetés a Tomb Raider volt, ami teljes 3D-ben pompázott, és a Playstation verzióval megegyező minőségben futott. Lara összes akrobatikus mozgását berakták a programba, a kipróbálható pályán egy kis szörnyvadászatra is volt lehetőség. A Virtually Board Snowboarding II játék szintén 3D grafikát használt, Bluetooth segítségével kipróbálhattuk a többjátékos módot is. Az átvitel teljesen megfelelő volt, az ellenfél játékosa döccenésmentesen jelent meg a kijelzőmön.

Kedvező készülék-, és játékárakkal az őszi-karácsonyi szezon nagy slágere lehet.

*Uniq*




**A KÉSZÜLÉK FŐBB JELLEMZŐI, FUNKCIÓI:**

- Nagy, színes képernyő háttérvilágítással. 176 x 208 pixel felbontás és 4096 szín
- Series 60 platform és Symbian operációs rendszer
- Bluetooth vezeték nélküli adatátviteli technológia
- „Rocker" nyolc irányban mozgatható irányítógomb
- Multimédiás üzenetküldés (MMS)
- Háromsávos GSM (900/1800/1900), GPRS mobiltelefon
- Digitális zenelejátszó (AAC/MP3) és sztereo FM rádió
- Nokia Audio Manager szoftver PC-re a saját zenei állományok kezelésére
- Átfogó alkalmazás kínálat; elektronikus levelezés és személyes információk kezelése
- XHTML böngészés
- JavaTM alkalmazások támogatása
- Csatlakoztathatóság: naptár szinkronizáció a személyi számítógéppel, USB kábel a zenefájlok és az alkalmazások letöltéséhez.

*Játékok:*

- Eidos: Pandemonium, Tomb Raider
- Nokia: Bounce, Kart Racing, Virtually Board Snowboarding II
- Sega: Puyo Puyo, Sega Rally, Sonic N, Super Monkey Ball, Virtua Tennis
- Taito: Puzzle Bobble, Space Invaders
- THQ: Major League Baseball, Moto-GP, Red Faction

## Dell notebook játékosoknak

A Dell olyan erős notebookkal lépett a piacra, amely 2,8 GHz-es asztali Pentium 4 processzort, nagy teljesítményű grafikus alrendszert tartalmaz, és 533 MHz-es frontoldali busszal (FSB) rendelkezik.
Az új fejlesztésű laptop ATI Mobility Radeon 7500 grafikus alrendszert, 10/100 mbites hálózati csatolót és egy 14,1 colos LCD képernyőt, valamint 2,8 GHz-es Intel asztali Pentium 4 processzort foglal magába.
Ez azt jelenti, hogy a legtöbb játék viszonylag magas grafikus beállítások mellett is élvezhetően futtatható ezen a csúcskategóriás gépen!

## Márciusban ismét támad az ATI

A videovezérlőiről elhíresedett cég február 25-én jelentette be, hogy március folyamán piacra dobja legújabb fejlesztéseit. A jelenleg R350 kódnéven ismert processzor egyes tesztekben egy kicsivel gyengébben teljesít, mint a konkurens GeForce FX, de a Radeon 9800 néven megjelenő újdonsággal a kanadai cég igyekszik a teljesítményversenyt uralni egészen az év végéig. A processzor egyébként a hivatalosan meg nem erősített híresztelések szerint az eddig is gyártásban lévő Radeon 9700-as 0,15 mikronos csíkszélességgel és rézalapú technológiával gyártott változata, mely magasabb órajelen fut majd elődjénél.

A cégvezető a sajtótájékoztatón azt is elmondta, hogy a lapka középkategóriás változata, az RV350 még szintén márciusban megjelenik. Ez a grafikus processzor már 0,13 mikronos csíkszélességgel készül, és Radeon 9600 néven kerül a boltokba.

## GeForce FX 5800 Áprilistól

A tajvani Albatron Technology bejelentette a címben megjelölt chipre épülő videokártyáját, mely valószínűleg áprilisban kerülhet a boltok polcaira.
Az Albatron Gigi GeForce FX5800 minden tekintetben megfelel az NVIDIA referenciaajánlásának. A kártyán mind a grafikus processzor, mind pedig a hozzá társított 128 Mbyte DDR-II memória 400 MHz-en üzemel. További jellemzője, hogy az analóg monitorcsatlakozón túl DVI- és VIVO (video in, video out) csatlakozóval is rendelkezik.

## Korlátoz a Vodafone

Akik annakidején Vodafone GPRS Internet-előfizetést vásároltak, korlátozásra kell számítaniuk: a cég elmondása szerint március 15-től a hetente letölthető adatmennyiséget 400 MB-ban, az egy hónapra esőt pedig 1 GB-ban határozta meg.
Ez kellemetlenül érintheti azokat, akiknek más kapcsolatra nincs lehetőségük, és sok időt töltenek el a világhálón. A jogsértéseket vadászók számára rossz hír, hogy a szolgáltatói szerződésben van utalás a korlátozás bevezethetőségére.

## nVidia újdonságok

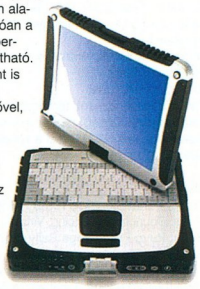
A vállalat az elkövetkező 12 hónapban nem kevesebb, mint 6 grafikus lapka piacra dobását tervezi, ami nem kis teljesítmény, de a konkurenciát nézve indokolható.

Az NV31 grafikus processzor három változatban a márciusi CeBIT 2003-on mutatkozik be, és a Titanium sorozat tagjaként lesz kapható. A 80 millió tranzisztort és 4 renderelő csővezetéket tartalmazó chipek között különbség csak az órajel-sebességben van: 350, 300 és 250 MHz. A becslések szerint a leggyorsabb lapka 650, míg a mobilváltozat 500 MHz-es DDR SDRAM memóriát használ.
Az NV34 grafikus vezérlő 45 millió tranzisztort és szintén 4 renderelő csővezetéket tartalmaz, sebessége 300 és 375 MHz között mozog.
Az nVidia az NV34-es egyik változatát beépíti a következő generációs nForce alaplapi chipsetekbe.

Az NV33 és NV36 kódnevű lapkák 2003 második felében érkeznek.
Az NV33-as érdekessége a rendkívül alacsony áramfelvétel. Ezért a cég hordozható gépekhez ajánlja. Ez a típus csak két renderelő csővezetéket tartalmaz, és kompatíbilis a DirectX 9.0-val. Még nincs pontos információ a sebességéről és a pontos teljesítményfelvételéről.
Nyáron tervezik a 130 millió tranzisztoros NV35-ös bevezetését, mely lapka képességei még nem ismertek.
Az NV40 kódnevű chip bevezetésének pontos időpontja még nem ismert, valószínűleg csak karácsony előtt kerül forgalomba. A csúcsteljesítményű processzor 130 nm-es technológiával készül, és 150 millió tranzisztort tartalmaz, szemben a jelenleg kapható legjobb nVidia vezérlő, az NV30 (GeForce FX) 125 milliójával.

## Panasonic Toughbook - tábla PC-k márciustól

A Matsushita Electric Industrial – ismertebb nevén Panasonic – új modellje a PC-k egyik új irányvonalát követi. A gép a jövő hónapban bevezetésre kerülő Intel Centrino technológián alapul. Az új tábla PC a 900 MHz-es mobil Pentium-M ULV (ultra-alacsony feszültségű) processzoron alapul. Más hasonló gépekhez hasonlóan a CFD18 jellemzője a különleges képernyő, amely lehajtható, illetve elfordítható. Ezért hordozható vagy táblagépként is használhatjuk.
A 10,4"-os 1024×768-as TFT-kijelzővel, 256 MB DDR-RAM-mal és vezeték nélküli hálózati támogatással felszerelt gép a Windows XP pro Tablet Edition operációs rendszerrel kerül forgalomba, opcióként kapható lesz hozzá Bluetooth, GPRS és CDMA2000 interface is. A strapabíró magnéziumborítású gép mérete 50x211x269 mm, súlya 2 kg, alapára 3200 dollár lesz.



## Pentium 4 - jövőre megint új foglalatban

A kiszivárogtatott információk szerint a várhatóan a jövő év második félévében megjelenő Tejas magos Pentium 4 processzorok már 775 kivezetéssel rendelkező Land Grid Array (LGA) tokozásban kerülnek forgalomba. Ez már a harmadik generációt fogja jelenteni az Intel szériájában. A Tejasról jelenleg gyakorlatilag semmit sem tudni azon kívül, hogy kezdetben a Prescotthoz hasonlóan 90 nanométeres gyártástechnológiával készül. Egyes források szerint az Intel idővel a Prescott magos változatok esetében is bevezeti az új tokozást. Az új csomagolású processzorokhoz a gyártó természetesen új chipsetet is ajánl, a Grantsdale-t. Ez a készlet már kezelni fogja az új PCI Express felületet, ezenkívül valószínűleg kompatibilis lesz a DDR-memóriák második generációjával is.

## Ogg Vorbis lejátszó!

Az MP3-lejátszók új generációjával állt elő a Digital Innovision: a cég két új modellje képes megszólaltatni az alternatív Ogg Vorbis formátumban kódolt zeneszámokat is. A Neuros HP lejátszó az előrejelzések szerint márciusban kerül az Egyesült Államok boltjaiba, és két verzióban lesz kapható: a 399 dolláros modellben egy 20 GB-os merevlemez, a 249 dollárosban pedig 128 MB Flash memória tárolja majd a zenét. Különlegessége, hogy beépített FM rádióval is felszerelik, melyről mp3-formátumban felvételt is készíthetünk. Később terveznek egy firmware-frissítést, melyben megjelenik az Ogg Vorbis felvételi opcióként is.

## Exkluzív Soltek alaplap

A Soltek újabb taggal bővíti exkluzív aranyozott alaplap-családját.
Az SL-75MRN-L és az SL-75MRN-RL közös jellemzője, hogy az integrált grafikus maggal rendelkező nForce2 IGP-t használják. Mindkét példány az AMD Athlon és Duron processzorokat támogató nForce2 chipsetre épül, és 1 8x AGP-t, 5 PCI slotot és 3 DDR DIMM foglalatot tartalmaz maximum 3 Gbyte DDR266/333/400 memória számára. A lapok az MCP chipnek köszönhetően képesek ATA-133 perifériák és USB 2.0 eszközök kezelésére, de ellátták AC'97-es 6 csatornás hangkártyával is.
Az SL-75MRN-RL modellen ezen túlmenően található egy Promise Serial ATA-vezérlő is. Az új széria megjelenési időpontja még ismeretlen, de valószínűleg hazánkban nem lesz kapható: a cég magyarországi disztribútorához még a régebbi szériákból sem érkezett példány.

## Athlon XP sebességnövekedés

Nemrég derült ki, hogy a májusban debütáló Athlon XP 3200+ processzor valószínűleg már nem 333, hanem 400 MHz-es buszfrekvenciával fog üzemelni. Ezt azonban a cég nem erősítette meg, mondván: egyelőre nincsenek ezzel kapcsolatos határozott terveik, csupán fontolgatják a technológia bevezetését a felhasználói visszajelzések alapján. A megfigyelők szerint valószínűleg szükség lesz a sínsebesség emelésére, hogy szeptemberig álljék a versenyt az Intellel, amikorra az AMD Athlon64-es processzorának forgalomba hozatalát tervezik. A konkurens cég ugyanis még az idén forgalomba kívánja hozni a 800 MHz-es buszsebességű Pentium 4-es processzorait.

## Asztali DivX lejátszó! Májustól

A Jamo májusban dobja piacra DVR-50 DVD-lejátszóját. A készülék beépített erősítővel, AM/FM-tunerrel is rendelkezik, a Sigma Designs EM8500 dekóder chipjének köszönhetően pedig MPEG-4, DivX 4-5 kodekkel tömörített anyagok lejátszására is képes lesz. Az Európában gyártott készülék májustól lesz kapható. A DVR-50 csatornánként 50W teljesítményű végfokot is tartalmaz, a rendszerhez már csak a hangfalakat, valamint egy aktív mélynyomót kell csatlakoztatni.

A progresszív kimenettel is rendelkező lejátszó DVD MPEG-4, DivX, CD/MP3, CD-R/RW, SVCD, VCD, DVD-RW és DVD+RW médiákat, formátumokat képes kezelni, magyarul mindent, ami egy CD-íróból vagy videotékából származhat. Az MP3-lejátszás a KiSS DVD-lejátszóinál megismert felhasználóbarát felületről érhető majd el.
Noha a sajtóközlemény nem tér ki rá, a Jamo készüléke is támogatni fogja feltehetően az Ogg Vorbis audio- és XviD 2.1 videokodekeket.
A készülék áráról egyelőre sajnos nem érhető el információ.

## SiS chipset Rambus memóriával

A tajvani központú SiS február 24-én jelentette be hivatalosan, hogy a Samsunggal, az ASUSTekkel és a Rambusszal közösen dolgozik egy négycsatornás RDRAM-vezérlővel rendelkező lapkakészlet fejlesztésén. Az R659 mintapéldányai a tervek szerint a harmadik negyedévben készülnek el.
A chipset nagyon jó esélyekkel bír, hogy elnyerje a leggyorsabb Pentium 4 lapkakészlet címet, amelyet tervezett paraméterei támasztanak alá: 4 csatornás PC1200 RDRAM kezelés, ha ilyen modulokkal szereljük fel majdani gépünket, a memória sebessége 9,6 Gbyte/sec lesz! Ez az érték alaposan rá fog verni a DDR-RAM-mal szerelt rendszerekre!
Egyes memóriagyártók szerint a későbbi P4-eseknél bevezetésre kerülő 800 MHz-es FSB problémákat okozhat, de ezt megoldották a cég mérnökei: használhatunk majd 800-as, 1066-os és 1200-as modulokat is a maximális sebességükön.
A chipgyártó elmondása szerint az ABIT kínálatában hamarosan megjelenik a piacon az első R658-as alaplap, az SI7-es.

# PIACI KÖRKÉP

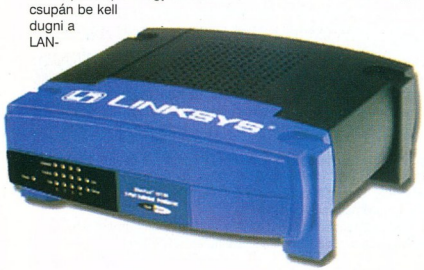
**Összeállításunkban hónapról-hónapra megpróbáljuk bemutatni a közelmúltban Magyarországon forgalomba hozott azon hardware újdonságokat, melyeket érdekesnek találtunk, esetleg megvásárlásra érdemesnek tartunk. Tehát ez a rovat nem a nagyvilág legfrissebb újdonságait tartalmazza – arra ott a news –, hanem kategóriákra bontva kívánja bemutatni a magyar piacra érkezett új termékeket. Ha egy termék megérdemli, természetesen a konfiguráció-ajánlónkba is bekerülhet.**

## HÁLÓZAT

### Hálózatot kábelek nélkül!

Aki sokat jár LAN-partykra, az bizonyára szembetalálta magát a hálózatkiépítés „spagetti-problémájával". Erre jelenthet megoldást a Linksys új eszköze. A WET11 egy kb. két audiokazettányi dobozban kapott helyet. A rádiós átvitel 2,4GHz-en történik az Ethernet 802.11b szabvány szerint. Az átvitel maximális sebessége 11Mbps.

A maximális áthidalható távolság 1Mbps sebességen szabadban kb. 450 m, beltérben kb. 150 m, de tetőantenna használatával (a forgalmazónál kapható!) akár az 5-10 km-re lakó haverhoz is csatlakozhatunk (jó rálátás esetén), ugyanis párban használható közönséges UTP-kábel hosszabbítónak is. Telepítése pofonegyszerű: csupán be kell dugni a LAN-kábelt és az adaptert, majd beállítani a kapcsolóval, hogy normál vagy fordított madzagot használunk-e. Ezek után egy közönséges böngészővel elvégezhetjük a hálózatba illesztést. Ha minden gépet felszerelünk ezzel a dobozkával, akkor az éteren keresztüli hálózat üzemkész, a hagyományossal megegyező módon használható.



### Linksys EFSP42 Switch és nyomtatószerver combo

Házi irodák kialakításához tökéletesen megfelel a Linksys új helytakarékos eszköze. A Switch a cég termékeihez hívén webes adminisztrátori felületet tartalmaz, ezért önálló IP-címmel rendelkezik.
Két párhuzamos nyomtatót (LPT) és négy számítógépet csatlakoztathatunk hozzá. (10/100 mbit, RJ45 csatlakozó). Mindenkinek ajánljuk, ugyanis ahol több gépről kell nyomtatni, sokkal célszerűbb egy ilyen eszköz, nem kell szenvedni a nyomtatókábelekkel!

*Forrás:Alphasonic*

## MONITOROK

### A legolcsóbb 19"-os minőségi TFT monitor: ACER AL922

Aki nagy monitorra vágyik, de kevés a helye az asztalán, annak egy kiváló lehetőség az Acer legújabb, olcsó LCD monitora.
Az új videokártyákhoz illeszkedően elláttak DVI bemenettel is, de a régebbi gépek tulajdonosainak sem kell kétségbe esniük: analóg VGA jelet is tud fogadni. A legélesebb képet 1280×1024-es felbontás mellett láthatjuk rajta. Mindezek felett beépített hangszórókkal is elláttak, a súlya pedig mindössze 6.5 kg.

### Csúcskategóriás 15"-os TFT monitor

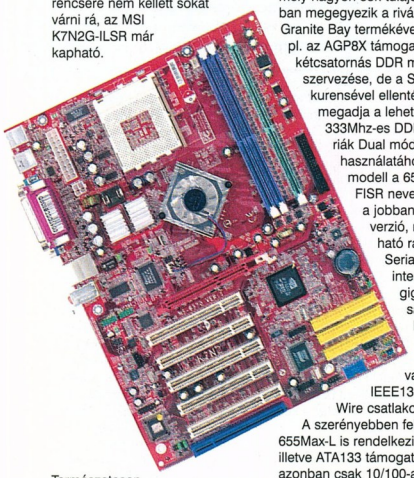
Hosszú idő után újra kapható a Samsung SyncMaster152T típusú TFT monitora. A képernyő igazi csemegének számíthat a szűk íróasztallal rendelkezők körében, ugyanis a 2,9 kg súlyú monitor csak 384×346×184 mm helyet foglal el állvánnyal együtt, de akár a falra is felszerelhető. Ajánlott képfelbontása az ennél a méretnél szokásos 1024×768, melyet 75 Hz-es frissítési frekvenciával képes megjeleníteni. A gyors, mozgalmas játékok kedvelőinek sem okozhat csalódást, ugyanis a reakcióideje 25 ms, a kiváló képminőségről pedig 500:1-es kontrasztaránya és 350 cd/m2-es fényereje gondoskodik. A legújabb videokártyákkal is képes tartani a kapcsolatot, ugyanis fel van szerelve DVI és normál analóg VGA csatlakozóval is. Ezüst és szürke színben kerül az üzletekbe, a Samsung jóvoltából pedig 1+2 év garanciát kapunk hozzá.

*Forrás: Mikland*

## ALAPLAP

**MSI nForce2 alaplap újdonság: K7N2G-ILSR**

Az MSI a K7N2 széria bemutatásakor már utalt arra, hogy a későbbiekben érkezik majd egy olyan verzió is az alaplapból, mely a legújabb perifériák csatlakoztatását is lehetővé teszi, és nagyon jól felszerelt lesz. Szerencsére nem kellett sokat várni rá, az MSI K7N2G-ILSR már kapható.



Természetesen rendelkezik a K7N2 összes jó tulajdonságával: kétcsatornás DDR400 memória támogatása, AGP8X, 333Mhz FSB-jű AthlonXP processzorok támogatása; ezen kívül köthetünk rá Serial ATA winchestereket, firewire eszközöket, valamint integrált videovezérlő és hálózati csatoló teszi teljessé a szolgáltatások listáját.

**Villámgyors P4-es MSI alaplap**

A SIS sem akar lemaradni a leggyorsabb P4-es chipset versenyben, ezért nemrégiben piacra dobta a 655-ös lapkakészletet, mely nagyon sok tulajdonságában megegyezik a rivális Intel Granite Bay termékével. Ilyenek pl. az AGP8X támogatása, a kétcsatornás DDR memória szervezése, de a SIS konkurensével ellentétben már megadja a lehetőséget a 333Mhz-es DDR memóriák Dual módban való használatához. Az új modell a 655Max-FISR nevet kapta, ez a jobban felszerelt verzió, megtalálható rajta a Serial ATA interface, a gigabites sávszélességű hálózati csatoló, valamint az IEEE1394-es FireWire csatlakozói is.

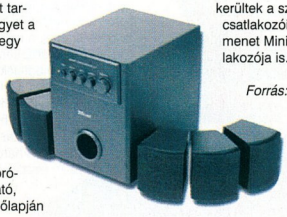
A szerényebben felszerelt 655Max-L is rendelkezik USB 2.0, illetve ATA133 támogatással, azonban csak 10/100-as hálókártyát találunk rajta, de természetesen ez az alaplap is támogatja az 533Mhz FSB-jű S478 P4 processzorokat.

*Forrás: Mikland és Ramiris*

## HANGKELTŐK

**Trust Soundwave 3000P 5.1**

Aki nem akar különlegesen drága hangszórókat, de élvezni szeretné a térhatású filmeket és játékokat, annak tökéletes vétel lehet a Trust legújabb ajánlata. A bemutatott készlet 6 hangszórót tartalmaz: négyet a sarkokba, egy centersugárzót és egy mélynyomót. Az erősítő az utóbbi hangszóróban található, melynek előlapján helyezkednek el a kezelőszervek is: a ki/bekapcsoló, a hangerő és a mélykiemelés.



A mélynyomó fából készült, a szatellitek műanyag dobozban kaptak helyet.

A basszusdoboz hátoldalára kerültek a szatellitek csatlakozói és a bemenet MiniDin9 csatlakozója is.

*Forrás: Alphasonic*

## BILLENTYŰZET

**Chicony KUB925 multimédiás USB billentyűzet**

A Chicony vadonatúj billentyűzete teljesen egyedülálló a maga nemében. Ez a 88 gombos, magyar nyelvű klaviatúra nem rendelkezik numerikus billentyűzettel. Ami kifejezetten egyedivé teszi, az a forgógomb, amely a hangerő szabályozására szolgál, és a 21 különleges multimédiás és internetes gyorsbillentyű, melyek hihetetlenül megkönnyítik a munkát. A szokásos internetnavigáló gombok mellett CD irányító gombokat, még lemezkiadó gombot is találhatunk, illetve hold alakú „alvás" gombot, amely felfüggeszti a gép működést. 6 gombhoz nem rendeltek külön funkciót, mi állíthatunk be rajta tetszés szerint bármit. Az USB csatlakozó lehetővé teszi számunkra, hogy akár notebookokhoz is könnyen csatlakoztathassuk. A billentyűzet Windows 98, 2000, Me és XP kompatíbilis. Kék-ezüst külseje vidám hangulatot varázsol bármelyikünk egyhangú asztalára.

**Win2Tech egerek**

Az egyik legnagyobb egérgyártó, a Magyarországon is jól ismert A4Tech új márkanévvel, a Win2Tech-el jelent meg a piacon. A merőben új, fiatalos csomagolásból a jól ismert A4Tech egerek pislognak kifelé, de a hátukon már természetesen az új logóval. Sikerük és térhódításuk garantált, hiszen kedvező ára és kiváló minősége miatt az A4Tech már évek óta az egyik legkedveltebb egér a magyar a piacon. Tehát nem lehet ez más-

ként a Win2Techhel sem. A megújulás természetesen nem jelenti azt, hogy az A4Tech egerek kihalnak. A régi jó megszokott egerek is a piacon maradnak az A4Tech márkanévvel.

*Forrás: Ramiris*

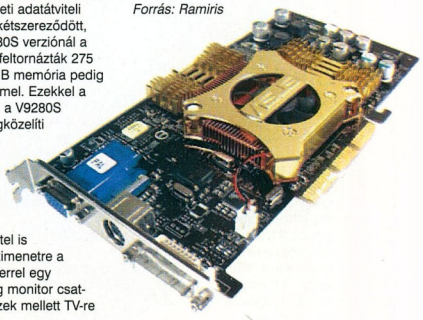
## VGA

**Új ASUS V9280 VGA kártya**

Az ASUS ismét egy új terméket mutatott be, ezúttal a Geforce4 Ti 4200-as chipre épülő V8420-as szériának adott új lendületet. Az utódmodell, mely V9280 névre hallgat, már 8X AGP-t használ, ezáltal az elméleti adatátviteli sebesség megkétszereződött, valamint a V9280S verziónál a chip órajelét is feltornázták 275 Mhz-re, a 128MB memória pedig 600Mhz-en üzemel. Ezekkel a paraméterekkel a V9280S sebessége megközelíti a „régi" V8460-as sebességét, ára viszont jóval kedvezőbb annál. DVI és analóg kimenettel is ellátták, a DVI kimenetre a mellékelt adapterrel egy második analóg monitor csatlakoztatható. Ezek mellett TV-re is köthető!

A játékok kedvelőinek jó hír, hogy több teljes verziós, új játékprogram CD-je is megtalálható a kártya nagyra sikerült dobozában.

*Forrás: Ramiris*



# LOGITECH JOYSTICKEK

**Mi az, ami nélkülözhetetlen egy pilótának a jó reflexeken, az ellenség ismeretén és a térképolvasáson kívül? Hát természetesen egy jó joystick.**

Emlékszem még a Commodore 64-es korszakban egy valami biztos volt a géphez: a joystick. Elmaradhatatlan társunk volt, minden gamét evvel játszottuk, nemigen nyúltunk a billentyűzethez. Nem is volt az ilyen célra készítve, a kétgombos - néha három - bot pedig megoldott mindent. Nyikorogtak, meg törtek is rendesen, de nem foglalkozott akkoriban senki avval, hogy vajon milyen minőségű műanyagból van, nyúztuk őket, és el is használtunk jó pár darabot. Volt már egér is, de nem kellett senkinek, aki játszott, az nem használt mást.

Később jöttek a PC-k, a 286-os és társai, s mi megtanultunk billentyűvel kezelni kedvenceinket, hozzá is szokturk rendesen. Nem volt rossz, de a „fíling" nem volt ugyan az, s később sem vált azzá. Manapság egyre inkább teret hódítanak az ilyen típusú kiegészítők: kormányok és cikkünk tárgyai. Megpróbálták minél több gombbal telezsúfolni őket, hogy ne kelljen a kezünket levennünk róla a bonyolultabb játékoknál sem, majd megjelent a force feedback, és valami visszatért a régi érzésből.

Mert mi is a lényege a joystick-nak? Először is, hogy az élményt növelje, nem utolsó sorban olyan módon, hogy egyszerűbbé teszi a kezelést. Másrészről jobb irányíthatóságot eredményez, hisz ha egy gombot lenyomunk, akkor az teljesen lenyomódik, viszont a kar változó erejű mozgatásával finomabb irányítást kapunk, ami nem utolsó szempont.

Jelen írás tárgya három ilyen eszköz, mind a Logitech kínálatába tartozik, mely méltán ismert hasonló termékeiről, melyeket világszerte több mint száz országban árul. Kevesen tudják, hogy a céget 1981-ben, Svájcban alapították, bár a központ a kaliforniai Fremontban van, és 4500 alkalmazottat foglalkoztat. Híresek távközlési és internet eszközei, egerei, billentyűzetei. Mindhárom különböző árfekvésű, más-más igényeket elégítenek ki. Lássuk akkor az áldozatokat.

### WingMan Attack 2

Formás, mint minden Logitech termék. A legolcsóbb példány a három közül, pontos árat nem ismerek, hisz mindegyik most jelenik meg Magyarországon. A cég oldalán 25 euró áll, ami úgy 6000 forint. Ennyit meg is ér, hisz egy jó minőségű eszközt kapunk. Kiváló műanyag a borítása, a szürke-fekete-ezüst színek jó összhatást adnak. Első ránézésre azt hittem, hogy a boton, valamint a lábánál lévő gombok fémből készültek, de aztán kiderült, hogy ilyen színűre festett műanyag. Fogása kényelmes, a kapcsolókat kényelmesen elértem, viszont a nálam kisebb kezűek már gondban lehetnek, mert ők már nem biztos, hogy rá tudják támasztani csuklójukat a kialakított peremre, ami növeli a komfortérzetet, s kevésbé fárad el kezük.

A dobozban csak egy kézikönyvet találtam, ám a mellékelt anyag azt írta, hogy van meghajtóprogram a csomagban. Ez valószínűleg egyedi eset, hisz már előttem is használták, s valószínű elkallódott valahol. Minden esetre a Windows XP felismerte automatikusan, valamint tölthetünk le drivert a cég honlapjáról is. A csomag része kell, hogy legyen a WingMan Profiler nevű program (a többinél volt is), mellyel igen széleskörű állítási lehetőséget kapunk kint a Windowsban. Minden fent lévő játékhoz rendelhetünk egy már előre bekalibrált profilt, így nem kell a progikban egyből az opciókban kutatni, és a nem mindig egyszerű állításokat elvégezni, hisz ezt már megtehetjük a nagyon egyszerű alkalmazással, evvel is időt nyerve.

Az USB-s csatlakozás a kommunikációt gyorsítja a géppel, valamint egyszerűvé teszi az installálást. Ez a tesztnél is jól jött, hisz a gép újraindítása nélkül kipróbálhattam őket egymás után.

A kalibrációt elvégezve kezdődhet a játék. A joystickot elsősorban repülő-, és űrszimulátorokhoz használjuk, de megfelelő beállításokkal, és persze, ha megszoktuk, teljes értékű irányítórendszerei lehetnek versenyszimulátoroknak (autó, motor, stb.), valamint a ma oly sikeres mászkálós-lövöldözős játékoknak. Mindhárom típust kipróbáltam, s azt kell mondjam, nem rossz tapasztalatokkal. Az űrben játszódó, a WingMan Strike Force 3D-hez kapott Freespace 2: Colossus című igen élvezetes szimulátor volt az első a sorban. Az Attack 2 jól szerepelt, a hosszabb küldetéseket is kezem elfáradása nélkül teljesítettem. Az irányítás összetettségét nézve a 6 állítható gomb nem volt elégséges, de ha a boton lévő négyet használtam a jobb kezemmel, a balhoz pedig a billentyűzeten állítottam be az igényeimnek megfelelő kiosztást, akkor ez a probléma megoldódott. Ilyenkor viszont az volt a probléma, hogy a hirtelen, túl erős mozdulatoknál, melyeket a harc hevében produkáltam, bizony megmozdították

az amúgy stabil joyt. Ha két kézzel használtam, akkor ez a hiba nem lépett fel. Autóversenyként a Need for Speed: Hot Pursuit-re esett a választásom. A kalibráció itt könnyebben ment, hisz nem kellett annyi funkciót használni, minden szükségeset hozzá tudtam rendelni a 6 helyhez. Érzékenysége megfelelő, nem túl jó teljesítményemet az adta, hogy bizony a jót is szokni kell. Amúgy egy rossz szavam nem lehet rá.

A harmadik kategóriát a közkedvelt Mafia képviselte. Itt már bizony kevés volt a gomb, de az autós részeknél nagyon jó volt, sokkal jobban és élvezetesen lehetett irányítani, mint billetyűkkel.

Végeredményben egy nagyon jó minőségű hardver, árát megéri, de aki az utóbbi játékkal játszik sokat, annak több gomb kell. Negatívumként felhozható még, hogy bizony van egy kis holtjátéka a botnak, bár ez egyáltalán nem volt zavaró. Másik, hogy a műanyag gázkar bizony lötyög, bár a letöréstől messze van, mégis figyelhettek volna erre, ha már az összkép ilyen jó. Evvel együtt mindenkinek ajánlom figyelmébe.

### WingMan Strike Force 3D

Ez már tényleg egy multifunkcionális joy, a maga 9 gombjával, plusz egy görgővel. A bot nem csak körbe mozdítható el, hanem tengelye körül is eltekerhető, evvel is új funkciókat állíthatunk be. Ára 70 euró körül van, amit a force feedback meg is magyaráz. Külsőre hasonlóan szép, mint társai, s a talp sem látszik olyan hatalmasnak, pedig ez foglalja magában az erő-visszacsatolást végző motorokat. A dobozban itt már megtaláltam a drivereket és a fent már említett kalibráló programot, valamint a motorokat árammal ellátó adaptert.

Ezek mellett kapott helyet még a már említett Freespace 2: Colossus. Tényleg ehhez a termékhez írták, vagyis fordítva. A megfelelő mennyiségű gomb már minden igényt kielégít, nem kell a billentyűzethez érni, minden elfér a Strike Force-on.

Az NFS is élvezetes volt, főleg a visszacsatolás miatt, érezni a murvát, és kisodró erőt a kanyarokban. Itt még kipróbáltam a Colin McRae Rally 2-t is. Hát igen, ilyen az igazi fizika. Csak billentyűkkel irányítva is élvezetes, de evvel egyszerűen remek volt. Ennél csak a cég hasonló tulajdonságokkal rendelkező kormányával volt jobb játszani. A Mafiához is kielégítő, nagyon jó érezni, ahogy Ford T-modellünkel áthajtunk a villamos sínek bukkanóin, vagy rámegyünk a fűre.Nem találtam negatívumot, a gázkar is masszívabb, akinek van rá kerete, annak szívből ajánlom.

### Freedom Force 2.4

Egy igazi gyöngyszem, a legszebb joystick, amit valaha láttam. A többi elbújhat ennek formatervezése mögött, s erre még rájátszik az is, hogy rádióhullámok segítségével kommunikál a géppel egy vevőn keresztül, 2,4 GHz-es frekvencián. Evvel tényleg meg lehet csinálni, hogy hátradőlök a székben, és játszom kedvemre a nagyképernyős TV-n, hisz így nem szükséges, hogy a gépünk közel legyen hozzánk. A fekete-ezüst nagyon szép összhangot ad, s jól megy a kicsit extrém kialakításhoz. A dobozban a már említett alkalmazások voltak, valamint a talprészbe való három ceruzaelem és a vevőrész, mely igen messziről lehetővé teszi a játékot, én öt méterrel próbáltam, ott még gond nélkül működött, nagyobb távolságra nem hiszem, hogy bárki is használná. A talp három lábon áll, mégis nagyon masszív, mert a gumiborítás fémötvözet belsőt rejt, s az ezüstszínű rész is polírozott alumínium. A 11 gomb mindenhez elég, s itt a gázkar sem műanyag, nagyon masszív kialakítású.

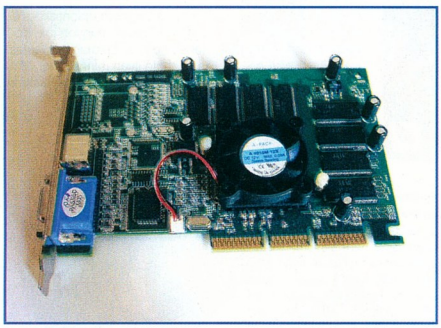
Nem akarom ismételni magam, a fenti játékoknál kiválóan lehetett használni, ugyanolyan jó volt, mint a Strike, csak az erő-visszacsatolást kellett nélkülözni, ami nem feltétlenül gond, van, aki nem szereti. Itt is lehetett csavarni a botot, nagyon élvezetes így a repülés. Ára 80 euró körül van, ami nem olcsó, de egy csúcsmodellt kapunk, és használaton kívül asztalunkat díszíti. Akinek van rá pénze, és nincs szüksége a force feedbackre, az vegye meg, nem fogja megbánni.

Ennyit a Logitech újdonságairól, nagyon szépek, nagyon jók, bár lehet, hogy kicsit drágák, persze ez érthető ilyen minőségnél. Mindenkinek jó játékot!

*Grillo*

# MEGFIZETHETŐ VIDEÓKÁRTYÁK

**A legtöbb játékos számára az aktuális csúcskártyák általában nem elérhetőek, így számukra örök dilemma, hogy megéri-e régebbi darabot venni?**



Az alcímben feltett kérdés sokszor merül fel a számítástechnikában. Sok műszaki megoldás jó pár éves már, mégis jól működik, hosszú ideig kielégíti az igényeket. Ilyen például a kislemez-meghajtó, melyet már ki tudja, milyen régóta használunk, s még csak most kezd kimenni a divatból. Hasonló a helyzet a videokártyák terén, és bár itt nem lehet igazán nagy intervallumokról beszélni, egy-két év belefér.

Mostanság igencsak tombol az a divat, melynek lényege, hogy vegyünk meg mindent, ami új. A grafikus meghajtók piaca elég gyorsan frissül, s kínálat nagy része elég drága. Itt vetődik fel a kérdés: muszáj a most megjelentre beruházni, vagy inkább nézzünk körül a régebbi kínálatban, és válasszunk onnan?

Ha megjelenik egy új kártya, biztosak lehetünk benne, hogy a már piacon lévők ára esni fog. Ilyenkor kell vásárolni. Persze ha jó anyagi háttérrel rendelkezünk, akkor egyértelmű, hogy az újdonságra esik választásunk, ám ez sajnos kevés ember számára realitás, ráadásul nem biztos, hogy az a jobb, ami drágább. A piacot főleg a játékos társadalom tartja el, és az ebbe tartozó emberek többsége nem rendelkezik saját fizetéssel – tehát gyerek –, ha igen, akkor meg nem elég naggyal. Az átlag vásárló nem tud, vagy nem akar 30000 forintnál többet kiadni gépfejlesztésnél ilyen eszközökre, tehát maradnak az alacsonyabb kategóriás modelleknél.

Átnézve a jelenlegi helyzetet arra jutottam, hogy több – akár 2 éves – gyorsító megfelel még többékevésbé a mai igényeknek, feltéve, hogy nem akarjuk teljes felbontással játszani a legújabb játékokat, hanem megelégszünk az effektek egy részével, a megfelelő sebesség elérésének érdekében.
Két nagy chipgyártó versenyez már rég óta: az NVIDIA és az ATI, s bőven találunk olcsóbb darabokat is a kínálatukból. Az NVIDIA MX-es modelljeit adja igen alacsony áron, igaz, ennek ismeretében nem is számíthatunk kitörő teljesítményre. Ha többet várunk, akkor a GeForce 3 szériát ajánlom. A másik cégtől a Radeon 7500 és 9000 tartozik ehhez a kategóriához.

A tesztet nem volt nehéz elvégezni, hisz a rendelkezésemre álltak a megfelelő programok. Mind autentikus benchmarkokkal, mind játékok hasonló kiegészítőivel mértem a tudásukat, valamint természetesen élesben, megnézve néhány új gamét. A 3DMark 2001 SE verziója a legelterjedtebb mostanság, tele van minden fórum az elért eredményekkel. Azt nézvén, hogy tesztalanyaink nem mai gyerekek, ez a legoptimálisabb választás, hisz ezt ezekhez a kártyákhoz készítették. Már itt is látványos volt a különbség a DirectX 7-et és 8-at támogató GPU-k közt. E program utódja a nemrég megjelent 3DMark03, mely már a mostani igényeknek megfelelően a DX 9-es kártyákhoz készült, s a régebbi modellek nagyon gyengén szerepeltek, sőt, az MX-et nem is sikerült leteszteltelni ezen alkalmazással.

Van pár játék, melybe beépítenek benchmarkokat, ilyen például az Unreal Tourment 2003 és a Commanche 4 demója. Az előbbi méltán híres FPS, az utóbbi egy helikopter-szimulátor negyedik része. Mindkettő megizzasztja a kártyákat rendesen, s annyival objektívebb, mint a fent említett tesztek, hogy eredményként átlag „frame per second" értéket kapunk, amin ugye nincs mit magyarázni. A mellékelt táblázatokból minden kiolvasható, egy-két helyen érdekes eredmény jött ki, ezeket majd az adott kártya leírásánál tárgyalom ki. Azt kell mondjam, megállták a helyüket mind. Ez persze a drágábbaktól el is várható, ám az olcsóbb csapat sem szerepelt olyan rosszul.

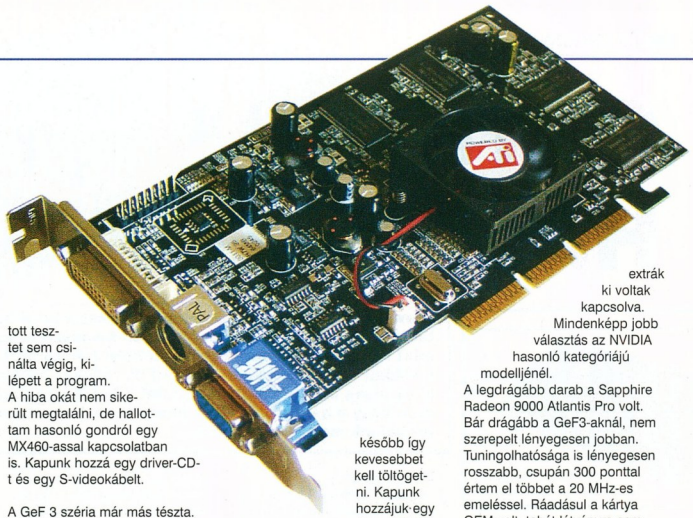
Még egy oldalról megvizsgáltam cikkem tárgyait: tuningolhatóságuk hatásfokát mértem, hiszen megéri próbálkozni, többet tudnak, mint a gyári érték. A kérdés az, hogy mennyivel. Én a PowerStrip nevű programot használtam, mely 25%-os túlhajtást támogat maximum, ennél többet általában úgysem tudunk elérni. Természetesen aki még nem csinált ilyet, az próbáljon meg segítséget kérni egy tapasztaltabb ismerőstől, s ha mégis egyedül vágtok neki, ne rohanjatok, csak

| | GeForce 2 GTS 32 MB | Radeon 7500 64 MB | GeForce 4 MX440 128 MB | GeForce 3MB Ti200 64 | GeForce 3 Ti200 128 MB | Radeon 9000 Pro 128 MB |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3DMark 2001 SE | 4256 pont | 5147 pont | 4922 pont | 7241 pont | 7284 pont | 7226 pont |
| 3DMark03 | 195 pont | 260 pont | n. a. | 962 pont | 1011 pont | 1077 pont |
| Commanche 4 benchmark | | | | | | |
| átlag fps | 16.27 | 26.28 | 27.00 | 30.00 | 29.97 | 30.00 |
| átlag tps | 3,222,864 | 5,165,477 | 5,348,362 | 6,004,453 | 5,976,514 | 6,007,394 |
| Unreal Tourment 2003 benchmark | | | | | | |
| Flyby | 39.96 | 54.17 | 50.00 | 75.72 | 80.80 | 76.67 |
| Botmatch | 25.47 | 39.31 | 38.15 | 45.55 | 48.80 | 48.42 |

max. 5 MHz-enként lépjetek. Minden állítás után teszteljetek, mondjuk 3DMark2001-gyel. Ha pixelhibákat észleltek, akkor a memóriából vegyetek vissza, ha fagy a gép, akkor a grafikus processzor sebességét csökkentsétek. Egyre vigyázzatok: sérülhet az eszköz, tehát mindenki csak saját felelősségére ténykedjen.

A tesztgép egy AMD Athlon XP 2100+ volt, 512 MB PC2100-as RAM-mal. Az alaplapot egy MSI KT3 Ultra2 testesítette meg. A driverek képviselője a legfrissebb kiadott Catalyst (7.83) és Detonátor (42.683) volt, az operációs rendszer pedig Windows XP Professional.

Az NVIDIA istállóját két GeForce 3 Ti 200 és egy GeForce 4 MX440 képviselte, Az előbbiből azért van kettő, mert az egyik 64, a másik 128 MB memóriával volt szerelve. Az érdekesség kedvéért szereztem egy GeForce 2 GTS-t, kíváncsi voltam, mennyivel tudnak többet testvérei. Ez már nem kapható kereskedelemben, de keresett az apróhirdetési oldalakon jó teljesítménye miatt. Ez úton is köszönöm Csiga pajtásnak a kártyát!
A GeForce 4 MX440 már ránézésre is az egyszerűség benyomását tette rám, semmi extra, kis hűtő, ez volt a teszt méretre legkisebb példánya. Előnyös emiatt olyan gépbe, ahol kis hely van a kábelek rengetegében. Tudása nem rossz, de nem ez lett az ár/érték verseny nyertese. Tuningolhatósága nem a legjobb, míg a GPU-t 80 MHz-cel feljebb lehetett tornázni, addig a memóriához nem tudtam nyúlni, mert a legkisebb emelést sem tűrte. Ez elég szomorú, mert igazi gyorsulást az utóbbi emelésével érhetünk el. Az eredmény 200 pont emelkedés az idősebb 3DMarkban. Negatívumként róható fel, hogy bár neve többet sugall, csak DX 7-et támogat, valamint hogy a teszt idei változata bár elindult, de az egyetlen támogatott tesztet sem csinálta végig, kilépett a program.
A hiba okát nem sikerült megtalálni, de hallottam hasonló gondról egy MX460-assal kapcsolatban is. Kapunk hozzá egy driver-CD-t és egy S-videokábelt.



A GeF 3 széria már más tészta. Ezek már igazi játékra, komolyabb dolgokra hivatott gyorsítók. Igaz, áruk is magasabb, de ezt meg is hálálják, elég csak a kapott pontokra nézni, és világos minden. Nekem is ilyenem van, és teljesen meg vagyok vele elégedve. Nem volt olyan játék, ami nem futott volna rendesen alatta, méghozzá nagyjából minden beállítást maximumra tolva. Persze azért nem egy csúcsmodell, de megéri az árát, teljesen megfelel a mai igényeknek, persze csak ha nem vagyunk maximalisták. Tuning szempontjából is előnyös, a motort és a memóriát is jó 40 MHz-nyit lehetett emelni, itt már 800 pontot nyerhetünk, ami annak is köszönhető, hogy a RAM-modulokon is van hűtőbordázat. Ár/érték aránya kiváló, csak a 8500-as ATI versenyezhet vele ebben. Itt merült fel az az érdekes eredmény, hogy a feleannyi memóriával szerelt modell gyorsabb volt a Commanche 4 tesztjében, mint nagyobb társa. Ennek oka az lehet, hogy a kisebb változatokra sokszor gyorsabb memóriákat tesznek. Valódi teljesítménykülönbség játékoknál, filmeknél látszik, mikor a nagyobb többet tud beolvasni, és később így kevesebbet kell töltögetni. Kapunk hozzájuk egy driver-CD-t, valamint az InteVideo WinDVD 2000 lejátszóját.

A GeForce 2-ről csak annyit, hogy bár régi, mégis fut rajta majd' minden, ma is használható, és használtan nagyon alacsony áron hozzájuthatunk (10000 forint körül). Akinek csak ennyi pénze van, az ilyenbe ruházzon be, jó kis kártya. Ahhoz képest, hogy csak 32 MB memóriával rendelkezik, nem sokkal maradt le az MX440 és a Radeon 7500 után.

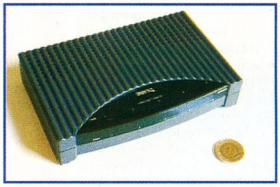
A másik csapat legkisebb modellje bizony jobban szerepelt, mint az MX, annak ellenére, hogy olcsóbb annál pár ezer forinttal. Doboza kétszer akkora, mint a többi modellé, s több melléklet is jár hozzá. Kapunk a drivereken kívül egy játékot (Ballistics), valamint a CyberLink PowerDVD és PowerDirector alkalmazásait. Az előbbi egy lejátszó, míg az utóbbi filmek szerkesztésére, készítésére szolgál. Árához képest nem rossz, én a Mafiát és a C&C Generals-t próbáltam ki vele, és mindkettő futott akadás nélkül, persze az árnyékok és egyéb extrák ki voltak kapcsolva. Mindenképp jobb választás az NVIDIA hasonló kategóriájú modelljénél.
A legdrágább darab a Sapphire Radeon 9000 Atlantis Pro volt. Bár drágább a GeF3-aknál, nem szerepelt lényegesen jobban. Tuningolhatósága is lényegesen rosszabb, csupán 300 ponttal értem el többet a 20 MHz-es emeléssel. Ráadásul a kártya OEM volt, tehát látványra sem nyújtott túl sokat a csupasz zacskóban. A drivereken kívül nem kapunk semmit, bár a csatlakozók legalább egy kábelt megkívánnának. Ár/érték aránya kevésbé jó, maradok itt a GeForce-nál, vagy ajánlanék inkább egy 8500 LE-t, ha az ATI-nál maradunk – nagyobb a tudása, mint a 9000-nek.

Ennyi volt mára, azt hiszem, jól átlátható a piac ezen szegmense. A 20000 forint alatti kártyák közül a Radeon 7500 nyert (ez ráadásul 15000 alatt is van Áfa nélkül), míg a nettó 20000-30000 forint közötti kategóriában a GeForce 3 győzedelmeskedett. Gondoljatok arra, hogy mennyire igénylitek az extra effekteket a játékokban, s ha ez nem életbevágóan fontos számotokra, akkor válasszátok az olcsóbb kategóriát. Ha igényesebbek vagytok ennél, akkor az utóbbiakból mazsolázzatok, de jól nézzétek meg, mit vesztek, ne költsetek feleslegesen. Nem muszáj még az a 128 MB, de ha hosszabb távra gondolkodtok, akkor nem árthat. Mindenkinek jó vásárlást (és elég pénzt)!

*Grillo*

| Technikai jellemzok/Kártyák | GeForce 2 GTS | Radeon 7500 | GeForce 4 MX440 | GeForce 3 Ti200 | GeForce 3 Ti200 | Radeon 9000 Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Gyártó | Inno 3D | HIS | ST Lab | Inno 3D | Inno 3D | Sapphire |
| Grafikus chip | NV15 | RV200 | NV17 | NV20 | NV20 | RV250 |
| Csíkszélesség | 0.18 | 0.15 | 0.15 | 0.15 | 0.15 | 0.15 |
| Memória mérete (MB) | 32 (DDR) | 64 (DDR) | 128 (DDR) | 64 (DDR) | 128 (DDR) | 128 (DDR) |
| GPU sebessége (MHz) | 200 | 259 | 250 | 175 | 175 | 274 |
| Memória valósi sebessége (MHz) | 166 | 189 | 155 | 200 | 200 | 250 |
| Támogatott DirectX verzió | DX 7 | DX 7 | DX 7 | DX 8 | DX 8 | DX 8 |
| Csatlakozók | | TV Out, DVI-I | TV Out | | | TV Out, DVI-I |

# OTTHONI HÁLÓZATOK



**Szeretnénk kicsit elkalauzolni olvasóinkat a helyi hálózatok világába, bemutatni, milyen egyszerűen lehet otthon megosztani az Internet-elérést, valamint mennyire egyszerű egy olyan helyi hálózatot (LAN) összerakni, amelyen kiválóan lehet játékokkal játszani ill. fájlokat másolni. A cikkben nem térünk ki az olyan alapvető dolgokra, mint a hálókártyák szoftveres üzembe helyezése vagy a hálózati kábelek beszerzése, hanem csak az adott termékekre próbálunk meg koncentrálni.**

### Ethernet-kártyák

Összeállításunkban három hálózati kártya kapott helyet, melyek azonos kategóriába tartoznak, így árukat tekintve sem tapasztalható óriási különbség. Mindegyikük valamelyik Realtek-chipsettel lett felszerelve. Habár a BenQ ezt próbálja leplezni azzal, hogy a chipsetre saját matricát ragasztott, és sehol sem említi a dokumentációban annak típusát – egyedül a telepítés után derülhet ez ki, a meghajtók alapján. Ez a megoldás hagy ugyan némi kívánnivalót maga után, mégis, a BenQ körítése volt a legszimpatikusabb a többi körülményt tekintve (rendes kézikönyv, meghajtók, kinézet, stb.). A választásból a Planet terméke talán a legkisebb tudású – viszont nem hiszem, hogy ebben az árkategóriában érdemes néhány száz forinton spórolni, igaz, azt sem hiszem, hogy mindenkinek olyan nagy szüksége lenne WOL-ra.

A chipek és kártyák tartósságát természetesen nem tudtuk letesztelni, azonban jó tudni, hogy a tapasztalat azt mutatja, ezek a kártyák is legalább olyan jól bírják a hosszabb távú, nagyobb terhelést, mint drágább társaik, csak hát a processzor esetenként többet fog dolgozni, valamint az alapértelmezett környezeten kívül speciális feladatokat ne ilyennel végeztessünk. Otthoni használatra tökéletesen megfelel mindegyik, de megkockáztatnám,- hogy némelyik még szerverbe is elmegy.

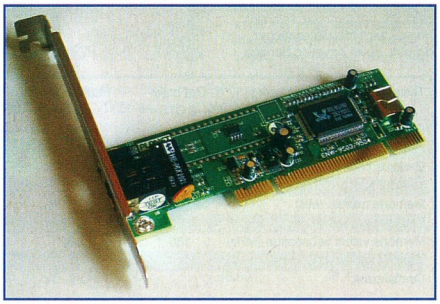
### Switch-ek

Régen ugye a kisebb hálózatok is nehézkesen kezelhető, nagy, nehéz és drága eszközöket igényeltek, ráadásul az akkori HUB-ok a 10Mbps sebességükkel ugyan vonzóak lehettek a professzionális felhasználás területén, ám az otthoni felhasználók jobbára megelégedtek a párhuzamos/soros portok sebességével. Mára a helyzet jócskán megváltozott, nem kevés háztartásban van egynél több gép, és az akadásmentes hálózati játékcsatákhoz bizony, elengedhetetlen egy 100Mbps-os LAN. Azok számára, akik az Internetet vagy maguk szeretnék megosztani valamelyik, a hálózaton lévő számítógép segítségével, vagy nem szeretnék egyáltalán ezt a megosztást elérhetővé tenni, nem szükséges routert beszerezni, elegendő egy switch is.

A jelenlegi árak lehetővé teszik, hogy ezt bárki megengedhesse magának, így összeállításunkba három, közel azonos árú eszköz került, melyek között maximum a külalak, a méret tehet igazi különbséget. Ugyan a BenQ terméke nagyban hirdeti, hogy ezzel megoszthatjuk az ADSL/kábeles kapcsolatot, saját MAC address-szel nem rendelkezik, így kétlem, hogy Chellón például működne (habár letesztelni nem volt alkalmam). Ergo ugyanezt a funkciót a többi is valószínűleg tudja, csak éppen nem hangoztatják a félreértések elkerülése végett (legjobb tudomásom szerint a legtöbb ADSL-es szolgáltató netje switch segítségével is megosztható, és ilyenkor mindegyik gépen be lehet tárcsázni külön-külön). A Microcom termékével már korábban is találkoztam, akkor teljesen leredőbbentett, hogy ennyire minimálisra lehet csökkenteni egy switch méretét. Akinek fontos, hogy ne foglaljon sok helyet egy ilyen műtyür, vagy csak egyszerűen nagyzolni szeretne, nyugodtan válassza ezt a megoldást. Praktikus, mert majdnem elfér zsebben is, így bárhová könnyen elvihető (pl. LAN-party).

### Routerek

Komolyabb (és egyben felhasználóbarát, kevésbé macerás) otthoni Internet-megosztáshoz broadband routerek ajánlottak, hiszen ezek legtöbbje egyszerűen megoldja a különböző technikai problémákat, és könnyen elsajátítható felületen beállítható minden funkciója, sőt, némelyek



még a nyomtatási teendők ellátását is képesek biztosítani. Ezen eszközök fő feladata, hogy levegyék a terhet a felhasználó válláról, ne kelljen egy külön gépet (gateway) folyamatosan üzemeltetni ahhoz, hogy a világháló a hálózaton lévő többi gép számára is látható legyen. Ráadásul némelyik példány még tűzfalként is funkcionál, így biztonságossá, kívülről láthatatlanná tehetjük a belső gépek alkotta hálót.

Ezek az eszközök hasonló külalakkal rendelkeznek, mint a switch-ek, ám van rajtuk egy WAN-port (Wide Area Network), ahová a kábel- ill. ADSL-modemből érkező kábelt csatlakoztathatjuk. A router saját IP-címmel is rendelkezik, ennek segítségével tudjuk majd elérni a felhasználói felületet is, hiszen böngészőnk segítségével tudjuk konfigurálni az egyes lehetőségeket.

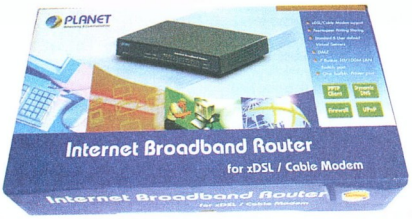
A SOHO router extráit tekintve támogatja a DMZ Host-ot, amelynek segítségével több Internetes IP-címet is elérhetővé tehetünk a belső hálózaton lévő gépek számára (már ha rendelkezünk több címmel). Ez azért jó, mert játékokat, különböző netes szolgáltatásokat nem mindig tudunk használni több belsős gépről, ha a külső IP-cím azonos. De ha belegondolunk, letöltésekhez is jó ez, hiszen általában IP-címenként szoktak limitálni. Persze ennek a funkciónak a használatához a szolgáltatónktól több IP-t kellett kapnunk (IPv6-ot nem támogat a router), ami azért egy nagyobb, drágább előfizetést feltételez. Tud még DDNS-t (Dynamic Domain Name Service), Packet Filtert, valamint Microsoft-féle VPN-t (Virtual Private Networking). A monitorozásra egy Access Monitor szolgál. Olcsó, limitált funkciókkal rendelkező megoldás.

A Planet terméke sajnos nyomtatott dokumentációját tekintve kissé szűkszavú, az alapvető lépéseket mondja csak el, ami ahhoz szükséges, hogy számítógépünkről elérhessük az eszközt, így ha komolyabban szeretnénk megismerkedni vele, a CD-t kell beizzítanunk. Innen már kiderül, hogy a termék nem véletlenül kerül ilyen sokba, szinte az összes manapság elvárható funkciót támogatja, a dokumentációja pedig minden egyes részletre kitér, képekkel illusztrálva azok működését. Tud IP-alapú telefonos szolgáltatásokat kiszolgálni (ezt a „hagyományos" tűzfalak mögött lévő felhasználók nem mindig tudják használni a beállítások hiánya, vagy egyszerűen csak a nem elegendő szaktudás miatt), speciális portokat engedélyezni az egyes alkalmazások számára. Támogatja a virtuális szerverek hálózaton történő elhelyezését, a DMZ Host-ot, valamint a VPN-t (lásd kicsit följebb). Tud szűrni webes címekre, és a nem kívántakat blokkolja, valamint itt is elérhető egy Access Log a monitorozáshoz.

Kategóriájában talán az SMC hasonló terméke tudná fölvenni vele a versenyt, ha az árat és a szolgáltatásokat egyszerre nézzük. Jó hír azonban azoknak, akik nem szeretnének ennyi pénzt kiadni egy 7 portos csodáért, hogy létezik olcsóbb, 4 portos változata is nyomtatószerver nélkül, potom 17 ezer forintért (Planet XRT-401). Otthonra kiváló választás, bármilyen környezetbe.

*A termékeket a Ramiris Rubin Rt-től kaptuk tesztelésre.*

*Chilly*




### WAKE-ON-LAN

A kártyák legfrissebb generációjának legtöbb példánya már támogatja a WOL-szabványt, aminek lényege, hogy a hálózati forgalom megjelenésével a kikapcsolt gép képes automatikusan „felébredni". Ehhez az alaplapnak is támogatnia kell ezt a funkciót, a megfelelő csatolók segítségével a két eszközt (MB és hálókártya) össze kell kötni (PCI 2.1 esetén, PCI 2.2-től ez már a PCI-csatolón keresztül történik), valamint a BIOS-ban engedélyezni kell a funkciót.

Alapjában véve arról van szó, hogy hiába kapcsoljuk ki a gépet, a hálókártya továbbra is kapja az áramot, és figyel a hálózaton egy bizonyos csomag érkezésére. Ha ez megérkezik, az ATX szabványt használó alaplapok esetében képes a gépet bekapcsolni. A felhasználási területet tekintve elég sok variációt el lehet képzelni, az egyszerű éjszakai, távolról történő karbantartástól kezdve az áramfogyasztást csökkenteni szándékozó intézkedésekig.

| | Microcom LAN Porte W 10/100 OEM (WOL) | BenQ AEN 101 | Planet ENW-9504 |
|---|---|---|---|
| Chipset | RTL8139D | RTL8139C | RTL8139D |
| WOL | van | van | nincs |
| Kiegészítők | CD, WOL-kábel | floppy, kézikönyv | floppy |
| | **Microcom Mini Switch 5 Port** | **BenQ SP0005** | **Planet SW-501** |
| Portok száma | 5 | 5 | 5 |
| Rögzítése | falra ragasztható (matricákkal) | falra akasztható | falra akasztható |
| | **SOHO Router** | **Planet XRT-401 Router** | **Planet XRT-711 Router** |
| Portok száma | 4 | 4 | 7 |
| Nyomtatóport | nincs | nincs | van |
| Tűzfal | packet filter | teljeskörű | teljeskörű |
| DHCP | van | van | van |

# TUNING

**Az alábbiakban néhány hasznos Windows tippet/trükköt fogunk bemutatni...**

*Windows finomhangolások*

Autorun kihagyása

Ha be van kapcsolva az, hogy a behelyezett CD-ROM-ot a rendszer automatikusan próbálja futtatni, de mégis szeretnénk, ha az adott CD-nél ne tegye ezt, akkor tartsuk lenyomva a Shift gombot behelyezéskor.

System Properties gyors elérése

A System Properties ablak könnyedén előcsalogatható egyetlen billentyű-kombinációval is, ha lenyomjuk a Windows billentyűt és a Pause/Break gombot.

Konzol színei

Ha konzol, eredetileg fekete-fehér színeit le szeretnénk cserélni valami másra, akkor látogassunk el a registry-ben a HKEY_CURRENT_USER / Software / Microsoft / Command Processor kulcshoz, és hozzunk létre egy "DefaultColor" nevű, dword bejegyzést, aminek az értéke két számjegyből kell hogy álljon. Az első a konzol háttérszínét fogja jelölni, a második pedig a betűszínt. A színkódok a következők:

0: fekete
1: kék
2: zöld
3: aqua
4: piros
5: lila
6: sárga
7: fehér
8: szürke
9: világoskék
A: világoszöld
B: világos aqua

Virtuális meghajtó létrehozása egyszerűen

Könnyedén létrehozhatunk Windows alatt egy olyan virtuális meghajtót, ami egy adott (konkrét) mappára mutat a következőképpen: nyissuk meg a konzolt, és adjuk ki a subst [új meghajtó kívánt betűjele:] [mappa elérési útja]. Ezzel létrehoztuk az új meghajtónkat. Ha a későbbiekben törölni szeretnénk, akkor a subst /d [meghajtó:] paranccsal tehetjük meg azt.

Utolsó bejelentkező felhasználó nevének elrejtése

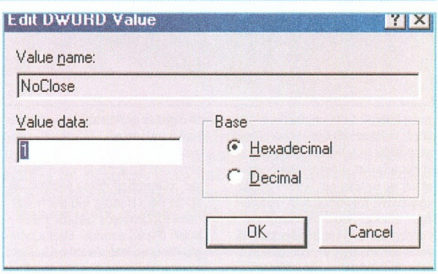
Alapesetben a Windows a bejelentkezésnél megjeleníti a legutóbb bejelentkezett felhasználó nevét is. Ha szeretnénk, hogy ezt ne tegye meg, akkor a registryben keressük meg a HKEY_LOCAL_MACHINE / Software / Microsoft / Windows / CurrentVersion / Policies / System kulcsot, és hozzunk létre (ha már jelen van, akkor módosítsuk) egy DontShowLastUser nevű, string típusú bejegyzést, és értéknek 1-et adjunk

Shut Down menüpont letiltása

Amennyibe szeretnénk, hogy a Start menüben ne jelenjen meg a Shut Down opció, akkor tegyük a következőket: a registryben keressük meg a HKEY_LOCAL_MACHINE / Software / Microsoft / Windows / CurrentVersion / Policies / Explorer kulcsot, és hozzunk létre egy "NoClose" nevű, dword típusú bejegyzést, és értéknek adjunk 1-et. Érvénybeléptéséhez szükséges a számítógép újraindítása.

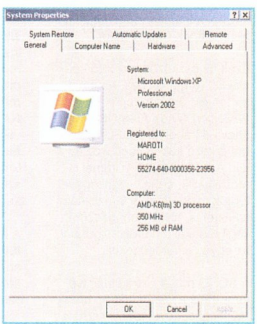
Automatikus programbezárás

A rendszer leállításakor előfordulhat, hogy egy beragadt program miatt nem tud kilépni, és egy pop-up ablakban megkérdezi, hogy mit szeretnénk vele csinálni. Ahhoz, hogy ilyenkor automatikusan a program bezárása mellett döntsön, keressük meg a registryben a HKEY_CURRENT_USER / Control Panel / Desktop kulcsot, és ott a már meglévő „AutoEndTasks" értékét változtassuk meg 1-re.




Ikonok színmélységének állítása

Ha az asztalon található ikonoknak szeretnénk a színmélységét állítani, akkor keressük meg a HKEY_CURRENT_USER / Control Panel / Desktop / WindowMetrics kulcsot, és módosítsuk a Shell Icon BPP nevű, string típusú bejegyzést, és értéknek adjuk meg a kívánt színmélység bitszámát.




*Internet Explorer finomhangolások*

Navigációs gombok letiltása

Lehetséges Internet Explorer alatt kikapcsolni a navigációs gombokat következőképpen: a registryben keressük meg a HKEY_LOCAL_MACHINE / Software / Policies / Microsoft / Internet Explorer / Restrictions kulcsot, és hozzunk létre egy NoNavButtons nevű, dword típusú bejegyzést, és értéknek adjunk meg 1-et.

Forráskód megtekintésének letiltása

Ha szeretnénk, hogy ne jelenjen meg a böngésző menüjében az oldal forráskódját megmutató opció, akkor látogassunk el ismét az előbb ismertetett kulcshoz, és hozzunk létre egy NoViewSource nevű, dword típusú bejegyzést, és értéknek szintén adjunk 1-et.

Beállítások megváltoztatásának letiltása

Letiltható az is, hogy a felhasználók megváltoztassák az Internet Explorer beállításait, amennyiben létrehozunk még egy bejegyzést a már jól ismert kulcsban NoBrowserOptions névvel, dword típussal, és 1-es értékkel.

*Rusty*

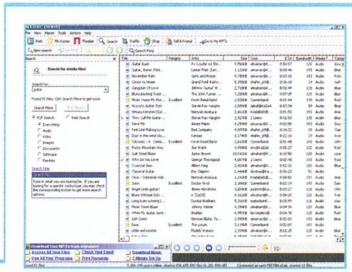
**Elakadtál a játékban? Nem jutsz túl a főellenségen? Nem működik rendesen a Windows-od? Hardware problémáid vannak? Ne keseredj el itt a segítség! Jövő hónapban induló rovatunkban választ kaphatsz kérdeseidre, melyeket az alábbi módon juttathatsz el hozzánk:**

**postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf: 315 ■ e-mail-ben: help@pc.games.hu ■ SMS-ben: 06-30-477-8354**

# UTILS

**Anno vala a Napster. És az népek nagyon örültek vala, hogy oly rég kutatott zenékhez hirtelenséggel hozzájuthattak. Eme helyzet azonban szúrta vala az nagy koronggyárosok szemit, akik ezen muzsikák pénzzé tevéséből kívántanak meggazdagodni. Ezért aztán összeesküdtek az Napster ellen, és a pokol fenekéig taszajtották, ahonnan újjászületve és tisztán, de immár az ő oldalukon emelkedett fel.**

**A sok lelkes ember azonban nem hagyta ennyiben a dolgot, és újabb kiskapukat találva a Napster mintájára hasonló programokat kezdtek készíteni. Ennek eredményeként a file-cserélő rendszerek ma is élnek és virulnak. A kiadók pedig – élükön a RIAA-val – azon törik a fejüket, hogyan tudnának mégis gátat szabni az illegális zeneterjesztésnek.**



Először is lássunk egy programot, amivel kezdő mp3-gyűjtők megalapozhatják cserekészletüket, melyet megosztva a közösség továbbiakkal láthatja el őket.

### Easy CD-DA Extractor 5.0.6

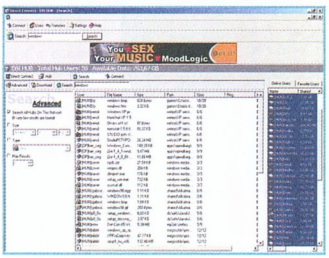
A programcsomag 4 programot tartalmaz, amikkel zeneinket alakíthatjuk egyik formátumból a másikba és vissza. Az Easy Audio File Converterrel az ismertebb audió formátumokkal operálhatunk. Az Easy Audio CD Creatort – mint azt már nevéből is sejteni lehet – CD-íróval rendelkező olvasóink tudják kihasználni. Az ezzel készült CD-ket bármilyen audió-CD lejátszóban meghallgathatjuk. A LAME Configuratorral tulajdonképpen az mp3-ak finombeállításait végezhetjük el, bár a gyári beállítások miatt ehhez szinte nem is kell nyúlni. A csomag tulajdonképpeni névadója, az Easy CD-DA Extractor szintén – ahogy a többi program – rendkívül egyszerűen kezelhető.
Egy eredeti audió CD-t behelyezve azonnal megállapítja a CD paramétereit, és amennyiben épp az Interneten vagyunk, egyből le is kérdezi a CDDB adatbázisból, így windowsunk már a helyes számcímeket írja ki kedvenc lejátszó programunkban (is). Ezután csak ki kell jelölnünk, mely számokat akarjuk átalakítani, majd megnyomni a Copy gombot, és akár már indíthatjuk is a konverziót (a finomabb beállítások is könnyen elérhetőek innen). Egy 74 perces CD-t egy átlagos 1 GHz-es PC kevesebb, mint 1/4 óra alatt képes mp3-má kovácsolni.

*Weblap: www.poikosoft.com*
*Licenc: Shareware*

Most pedig térjünk rá pár, Magyarországon is viszonylag nagymértékben elterjedt fájlcserélő programra.

### WinMX 3.31

Az egyik legegyszerűbb és leghatékonyabb szoftver. Kisméretű, különösebb gépigénye nincs, a kezelőfelülete is áttekinthető, továbbá jó beállítási lehetőségekkel rendelkezik. Segítségével bármilyen formátumú fájlt kereshetünk, de a legjobban zenei fájlokhoz alkalmas. Már a keresési feltételnél is elég jól megszabadhatjuk a tulajdonságokat, és a kiválogatásnál is számos funkció áll majd a rendelkezésünkre. Az így kapott listát például sorba rendezhetjük különböző szempontok szerint, amiket a program különböző színnel meg is jelöl aszerint, hogy melyik számunkra a legkedvezőbb érték.



*Weblap: www.winmx.com*
*Licenc: Freeware*

### Kazaa Media Desktop 2.1

Sokan a Napster utódjának nevezik az azóta már annak a rekordjait is megdöntő Kazaa-t. Természetesen joggal érdekelte ki ezt a titulust, ugyanis gyors, remek funkciókkal és keresési lehetőségekkel rendelkezik. A FastTrack által kiagyalt technológia sajátossága, hogy peer-to-peer kommunikációt hoz létre cserélgetés közben az adott számítógéppel, így ezzel elméletileg semmilyen illegális szolgáltatásra nem buzdít senkit, mindössze fájlokat rendszerez, katalogizál, és biztonságosabb is, mintha központi szervereken át áramolnának az adatok.

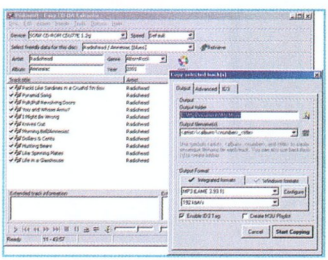
*Weblap: www.kazaa.com*
*Licenc: Freeware*

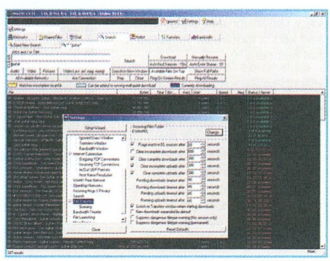
### Direct Connect 1.0

Magyarországon talán a legjobban elterjedt szoftver. A kommunikáció itt is peer-to-peer zajlik, ám a felhasználónak egy tetszőleges HUB szerverre kell felcsatlakoznia, ahol a még szintén ugyanoda bejelentkezők fájljai között lehet keresni és letölteni. Ezen szerverek üzemeltetői különböző szűrési feltételeket alkalmazhatnak a felhasználókra, így egy-egy komolyabb helyre bizony elég nehéz bejutni. Hazánkban is található jó néhány ilyen hely. Bővebb tájékoztatásért érdemes felkeresni például a http://dchun.hq.hu/ magyar nyelvű oldalt, ahol szinte minden kérdésünkre választ adnak a site készítői.

Weblap: www.neo-modus.com
Licenc: Freeware

*Rusty*

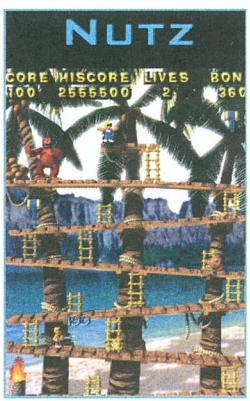




SMILIE LTD
SMILIE LTD
WWW.SMILIEGAMES.COM
INGYENES

# SMILIE GAMES

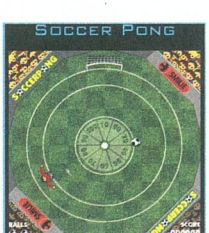
## SZÓRAKOZTATÓ APRÓSÁGOK




**Erősen pénztárcakímélő körültekintés egy kis, de annál jobb játékokat kotyvasztgató weboldalon. Próbáld végig velünk az étlapot – hiszen evés közben jön meg az étvágy...**

Intro
Mint ahogy azt már korábbi számainkban is illusztráltuk, a jó játékok nem mindig kerülnek pénzbe, nem mindig foglalnak el több száz mega helyet a winchesteren, és nem mindig igényelnek napokat az életünkből. Bizony vannak ingyenes játékok is, amiket az ember azért tölt be, vagyis inkább le öt perc alatt, hogy egy kávészünetnyi időt minőségi kikapcsolódással töltsön. (Vagy azért, hogy egy probléma intuitív megoldására kapacitást hagyjunk az agyunknak: ehhez a nem annyira intuitív részt jó valami mással lekötni. Kamunak hangzik? Pedig nem teljesen az – és mellesleg megpróbálhatjuk eladni a főnökünknek, ha rajtakap, hogy munka helyett netes játékokkal múlatjuk értékes perceink.) Hogy hol találunk ilyen játékokat a neten? Ezer helyen. :) De ne tessék kétségbe esni, nem hagyjuk ennyiben a dolgot: mutatunk néhány példát, jó példákat, amelyek könnyen és egy helyen elérhetőek. Hogy hol? Itt: *www.smiliegames.com.*

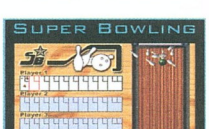
A Smilie Games oldalán igen sok jó játék fogad minket: egy hosszú listába rendezve, kis ikonokkal és rövid (angol nyelvű) magyarázó szöveggel várják, hogy használatba vegyük őket. Mindegyik Smilie játék ismertetésére sajnos nincs helyünk – így kénytelenek leszünk kiemelni néhány kedvencünket a sorból, kedvcsinálónak... Ha az ember egyet vagy kettőt kipróbál, előbb-utóbb sort kerít a többire is. Tapasztalatból mondom. :)




Soccer Pong
Azt hiszem, mindenki tudja, mi az, hogy „foci". A Smilie szótárában a következőt jelenti (többek közt, mert van más focis játékuk is): adott egy kör alakú pálya, amin egyedül vagy játékos. Elrúgod a labdát, majd egy gyors egérmozdulattal átszaladsz a pálya azon pontjára, ahol a labda elhagyná a játéktér zöld gyepét, és visszarúgod a bőrt... ki nem találnád: magadnak. Ez egy ideig meglehetősen egyszerű – de csak egy ideig. Ugyanis a fociban nem csak labda, pálya és játékos van – hanem kapu is. És itt a kapu időnként érdekes dolgokat csinál. De neked attól még bele kéne találnod...

Super Bowling
Bowlingozni jó – de idő-, és pénzigényes foglalatosság. Ebben a kis appletben legfeljebb négy, minimum egy játékos teheti próbára virtuális bowling-tudását. Nem olyan, mint az igazi (az egér nem annyira örül neki, ha beleakasztjuk az ujjainkat, és megpróbáljuk elgurítani, így meg marad a klikkelés), de nagyon szórakoztató: meghatározhatjuk a gurítás irányát és a golyó pördületét is. A játék valós idejű fizikai modellel dolgozik – egyszerű külalakja és apró mérete ellenére igen jó kis szimuláció.

Pool
8 golyós tábla zöldell előttünk, s csak rajtunk múlik, egyedül állunk-e neki gyakorolni, vagy odarángatunk valakit az asztalunkhoz az irodában (khm, vagy otthon, mert ugye nem munka közben játszunk, ááá, dehogy!), hogy összemérjük vele tudásunkat. A program segít célozni; hagyja, hogy megpörgessük a

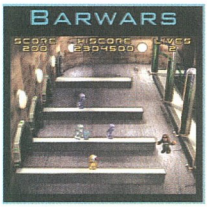



golyót, és még fényekkel is kedveskedik. A többi már igazán csak rajtunk múlik.

Mix
Egyszerű név, nagyon régi játékötlet – nálunk úgy hívják: „puzzle" :) – szép és könnyen játszható kivitelben. Először megnézhetjük az adott pályához tartozó képet – aztán a gép felszeleteli és összekeveri ezt, nekünk pedig helyre kell hoznunk a dúlás eredményét. Ha elég gyorsak vagyunk, nevünk bekerülhet az

adott pályához tartozó toplistába. (Itt kell elmondanom, hogy az online vezetett toplista majd' mindegyik Smilie játékban megtalálható – ezt eddig nem emeltem ki valamiért, de most eszembe jutott, hogy van, akinek sokat javít a teljesítményén, ha tudja, hogy azt mások is látják.) A Mix egyébiránt csak látszólag könnyű. Tessék kipróbálni...

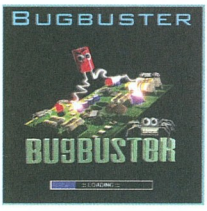
Barwars
Ugye nem kell elmondanom, mire hasonlít igen erősen ez a cím mind hangzást, mind leírást tekintve? Jó, akkor nem mondom el. A helyszín egy lerozzant, ám paradox módon annál népszerűbb intergalaktikus kocsma valahol egy poros (nagyon poros) peremvilágon. A főszereplő te




vagy: pultosként dolgozol, és az a feladatod, hogy kiszolgáld a kiszáradt torkú (üzemanyagtartájú, kitudjamijú) klienseket (akik közül nem egy nagyon-nagyon ismerős lesz valahonnét… éppen hogy nem sértenek kopirájtokat!:)). Van kb. öt hosszú pult, ezek mellett sorjáznak egyesével (később többesével) feléd a népek, neked pedig a pultok végénél lévő csapból italt kell korcsolyáztatni nekik, mielőtt odaérnének hozzád. Mert ha odaérnek, akkor igen morcosan beleverik a fejed valamibe a tetű kiszolgálás okán. De itt nem áll meg a dolog: amikor kiitták a poharukat, visszalökik azt neked, és neked az üres, visszaérkező krigliket is el kell kapnod! Ha egy is leesik, foghatod a fejed (szegény fejed, most került harmadszor szóba). Ha nagyon ráérsz, rohanhatsz begyűjteni a pulton hagyott borravalókat is (ha nem megy, pontoktól esel el – de ez nem árt nagyon a fejednek, szerencsére). Egy-egy pálya (bizonyos darab vendég) után meglepetés extra vár. De nem mondom el, hogy mi az. :) (Erről a játékról azért írtam ennyit, mert ez a kedvencem.)

### Bugbuster

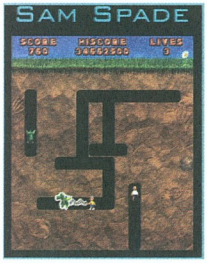
…avagy féregirtó? Igen, de nem a szó tradicionális értelmében – tehát érzékeny lelkűek is nyugodtan belefoghatnak (nem leszünk sprottyanva szerteflöttyenő csótányok :)). Modern korban élünk, a bug – azaz a féreg – definíciója is változásokon megy keresztül, és az új jelentés már a játékokban is megjelent. Bizony, a Bugbuster egy számítógép belsejébe visz minket, ahol a csipek és




áramkörök közt gonosz programok törekszenek felénk kígyózó mozgással: ezeket kell minnél effektívebben megállítanunk piciny, barátságosan lövöldöző antivírus-programunkkal. („A kék vagy a sárgásbarna kapszulát választod, Noé? Izé, Neó.") De vigyázzunk: ha középen, vagyis nem a végén találjuk el a férget, kétfelé esik… aztán még két felé… és így tovább. És ez nehezít a feladaton. Csakúgy, mint az oldalról érkező kis izék, meg az akadályok, amiktől kissé kiszámíthatatlan lesz ellenfeleink mozgása.

### Sam Spade

Ismerős valahonnét a név? És a Boulder Dash név (pl. a régesrégi 64-es időkből)? Ha igen, és ha már csak ettől kellemes, nosz-




talgikus bizsergés tölt el, ez a te játékod. Kicsit változott ugyan a kerettörténet és a külcsín, de a lényeg ugyanaz. Vagyis: ezúttal kalózok és sárkányok közt kell elvezetnünk lapátos hősünket a csillogó bigyókig. A követ akár rá is ejthetjük az ellen fejére, hogy az kifeküdjön. E célra elektrolándzsánk is alkalmas, amivel lőhetünk, ha épp nem mozgunk – de vigyázat! Az ellen is lő néha (illetve tüzet fúj, de ez az eredmény szempontjából lényegtelen).

### Nutz

A nosztalgiahullám folytatódik! Tíz pontos kérdés: kinek mit mond a Donkey Kong név? Ha valakinek csak King Kong jut eszébe, az sem baj, ugyanis a gigantikus majom története volt az, ami a hasonnevű Donkey-t is ihlette – ami viszont a Smilie Games Nutz-ában köszön vissza. Mindazok kedvéért, akiknek ez nem sokat mond: adott egy hatalmas majom, ami elrabolja szívünk hölgyét, és egy építkezés pilléreit össze-vissza döntögetve elbarikádozza magát egy mesterséges csúcson. Nekünk fel kell jutni hozzá, hogy megszabadítsuk a hölgyet – de a majom ezt nem akarja annyira, mint mi, ezért mindenféle dolgokat (és itt nem banánra kell gondolnunk) vág hozzánk, miközben mi felé igyekszünk a létrákon és a ledőlt oszlopok szerpentinjén. Még jó, hogy kéznél van a kalapácsunk… (A Nutz kicsit máshogy néz ki, mint a Donkey – itt pálmafák vannak. Sebaj.)

### Invaders

Egyre régebbre nyúlunk vissza az időben. Az Invaders minden videojátékok egyik ősatyja: mi a magunk kis űrhajójával a játéktér alján mozgunk jobbra-balra szabadon, közvetlenül előttünk lassan pusztuló fedezékek, azokon túl pedig tömbszerű formációban közelítő és hullámokban támadó idegenek, akik mögött az ő anyahajójuk… Hát, ha emlékezetem nem csal, valahonnét innét származik a „shoot'em up!" elnevezés. Ez megint csak egyike azoknak a játékoknak, amik még nem egy vagon effektel, színnel, szaggal, trilineáris filteringgel és pikszelséderekkel akarnak levenni a lábunkról, hanem egyszerű, puritán játékélménnyel. Aki játszott régen ilyet, talán örömmel veszi elő megint – aki viszont már a Doom-generációhoz tartozik (ez egyben szóvicc is volt, ha nem vettétek volna észre :)), annak mindenképp érdemes kipróbálni. Lehet, hogy megdöbbentő felfedezés vár rátok… ;)

### Outro

Bizony, hosszan sorolhatnánk még a Smilie játékok közt található gyöngyszemeket – de, mint azt már mondtam, sajnos gátat szabnak az újság keretei. (Pedig van Formula Racing néven autóverseny! Meg Darts, remegő kézzel! Na jó, abbahagyom…) Remélem, ennyi is elég volt ahhoz, hogy kedvet csináljunk valami olyan kipróbálásához, ami gyorsan és ingyen elérhető – és ami remek szórakozást biztosít még pl. egy egyszerűbb irodai gépen is. Fontosnak tartjuk, tartom hangsúlyozni, hogy a „játék" szó nem feltétlenül a „pénz" illetve az „anyagi ráfordítás" szinonímája kell, hogy legyen – még számítógépen sem. Kár, hogy ezt mostanában nagyon sokan elfelejtik. De azért van remény – amíg vannak pl. olyan cégek, mint a Smilie, addig biztosan.

Jó szórakozást!

*WhoIsNot*

**SZERK. KEDVENCEK**

**Rendhagyó box következik: elárulunk magunkról valamit! Gyors szabotázsakcióval körbekérdeztem minden jelenlévőt a szerkesztőségben: ugyan mondják már meg, mi volt a kedvenc játékuk régen (sok-sok évvel ezelőtt). Lássuk!**

***Akció-, és szimrovatunk guruja, JuliuS:***
**„Ilyen… a C64-es korszakban? International Karate+!! Hú, meg tényleg, Pirates! Mennyit játszottunk azzal is!"**

***Bear , aki a szerkesztőket szerkeszti:***
**„Commodore-on, vagy ilyesmi? Elite. No meg persze az a nagy halom +4-es stuff, ami a mai napig bennem él…"**

***A hardware és stratégia felelőse, BeeGee:***
**„Nekem a Lode Runner Spektrumon! De tényleg, az Elite is…"**

***A tördelő, Ricco:***
**„Nem játszottam soha. Első játékom PC-s volt. Úgy hívták, hogy Doom. Na jó, volt még az a Tycoon. Railroad."**

***S végül jómagam (röpögörovat és az egyebek):***
**„Ami elsőre eszembe jut, az a Last Ninja első része, 64-ről. Komplett walkthrough-t is írtam hozzá – csak nemtom, minek. De nagyon lelkes voltam."**

# PC GAMES LOGO

így rendelj vezetékes telefonról:

Hívd a 06/90 411 563 telefonszámot a képernyő számítógép utasításait. Ezen a vonalon minden mobilra (Pannon, Westel, Vodafone) rendelhetsz és küldhetsz!

## Mobilról rendelsz? Küldj egy SMS-t!:

Ha másnak küldöd:

Logót vagy képüzit: Írd be 1. a logo alatti kódszámot. ( pl: LPG4428 ) 2. hagyj ki egy közt 3. írd be annak a telefonnak a ( 06 nélküli) számát, amire ezt küldöd. Csengést: Írd be 1. a címzett telefontípusának a betűjelét (lsd.: keretben) 2. a csengés hatjegyű kódját, szóköz nélkül ( Ericsson csengésnél pl.: EPG1920 ) 3. hagyj ki egy közt 4. írd be a címzett ( 06 nélküli) telefonszámát. Küldd el az sms-t a következő számra:

Ha magadnak rendelsz:

Logót vagy képüzit: Írd be a logo/képüzi alatt feltüntetett kódszámot, (pl: LPG4428) Csengést: Írd be 1. a telefonod típusának betűjelét (lsd.: keretben) 2. a csengés hatjegyű kódját, szóköz nélkül.(Ericsson csengésnél pl.: EPG1920 ) Küldd el az sms-t a következő számra:

Telefontípusok betűjele: Nokia és Samsung-N, Alcatel-A, Ericsson-E, Panasonic-P, Siemens kottával-S, Siemens kotta nélkül-Z (info:lent)

**06/90 411 564** WESTELRŐL ÉS PANNONRÓL **06/90 63 50 63**

## Toplogók NOKIÁRA

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LPG2772 | LPG2078 | LPG1880 | LPG2153 | LPG3693 | LPG2763 | LPG2237 | LPG5374 | LPG3525 | LPG1334 | |
| LPG3036 | LPG4512 | LPG1920 | LPG2753 | LPG4757 | LPG2125 | LPG4880 | LPG4797 | LPG2560 | LPG3331 | |
| LPG1763 | LPG2913 | LPG2970 | LPG1762 | LPG3010 | LPG5393 | LPG4747 | LPG4428 | LPG2414 | LPG3146 | |
| LPG4338 | LPG2076 | LPG2060 | LPG2991 | LPG4021 | LPG2886 | LPG1078 | LPG2196 | LPG2930 | LPG2608 | |
| LPG4815 | LPG2195 | LPG1088 | LPG1094 | LPG1182 | LPG2048 | LPG2095 | LPG2961 | LPG2389 | LPG2033 | |
| LPG1853 | LPG2010 | LPG2765 | LPG2005 | LPG1896 | LPG4405 | LPG1267 | LPG3760 | LPG2188 | LPG2767 | |
| LPG5377 | LPG3318 | LPG3011 | LPG2549 | LPG3585 | LPG5384 | LPG4020 | LPG4596 | LPG1855 | LPG5258 | |
| LPG4446 | LPG2878 | LPG2463 | LPG5378 | LPG1041 | LPG1231 | LPG4576 | LPG4723 | LPG2204 | LPG5228 | |
| LPG1453 | LPG5096 | LPG3144 | LPG2388 | LPG1625 | LPG1994 | LPG2309 | LPG2371 | LPG3606 | LPG1697 | |
| LPG2018 | LPG5390 | LPG1476 | LPG5061 | LPG4825 | LPG2045 | LPG2077 | LPG4627 | LPG1919 | LPG5223 | |

## Képüzik

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| KPG2005 | KPG1048 | | | | |
| KPG1896 | KPG2075 | | | | |
| KPG1258 | KPG2048 | | | | |
| KPG1999 | KPG1697 | | | | |
| KPG2102 | KPG2045 | | | | |
| KPG2162 | KPG2061 | | | | |
| KPG2808 | KPG2361 | | | | |
| KPG3002 | KPG1751 | | | | |

## Csengések

PG1920 Macskaja
PG1391 A profi
PG1838 Gigi G' A.-La passion
PG1157 Mission Impossible
PG1448 Barátok közt
PG1020 Beverly Hills-i zsaru
PG1394 Sakállanya
PG1848 SafriDuo-Played a.
PG1026 Keresztapa
PG1810 Bery, V.E.-Egyedül
*PG1885 Sylver-Turn the tide
PG1392 Rocky
*PG1412 MAV szignál
PG1710 Gigi D'A-The riddle
PG1421 Tequila
PG1199 Ponyvaregény
PG1260 2Pac-DrDre
PG1261 2Pac-I Aint Mad.
PG1265 WillSmith-MIB
*PG1294 Bs.Boys-Get Down
PG1304 Britney S.-Lucky
PG1306 Breitney S.-Sometime
PG1308 C.Aguilera-ComeOn.
PG1311 C.Aguilera-What a.
*PG1125 Music of the night

Pannon GSM-re csak Praktikum-, Bee kártyával vagy számlás előfizetők feltöltőkártya segítségével rendelhetnek! Logo: csak az arra alkalmas Nokiára és Siemensre! Az összes Csengőhang kotta nélkül: Nokia 3210, 3310, 3330, 6090, 6110 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8110i, 8210, 8810, 8850, minden Samsung, Siemens S45, ME45, C45, M50 MT50, A50, C55 készülékre. A *-gal jelölt kottás csengőhang: beépített dallamszerkesztővel rendelkező további Siemens és Ericsson, Alcatel one tuch 300, 301, 302, Panasonic GD90, GD92 telefonra. **Képüzenet**: arra alkalmas Nokia és Samsung R210, S100, T100, N620 készülékre tölthető le. Az emeltdíjas hívás díja VEZETÉKES készülékről 240 Ft+áfa/p+kd. A PANNON és a WESTEL SMS díja : 400 Ft+áfa/sms. Studio 10 INFO: 220 60 52

# PC GAMES

játékmagazin mindenkinek

**akció!** régebbi számaink szuper kedvezménnyel!

- **PC.GAMES CD - COMBO 1** 2001/2-3-2002/1 - 600 Ft
- **PC.GAMES CD - COMBO 2** 2002/2-3-4 - 900 Ft
- **PC.GAMES DVD - COMBO 1** 2002/1-2-3 - 1600 Ft

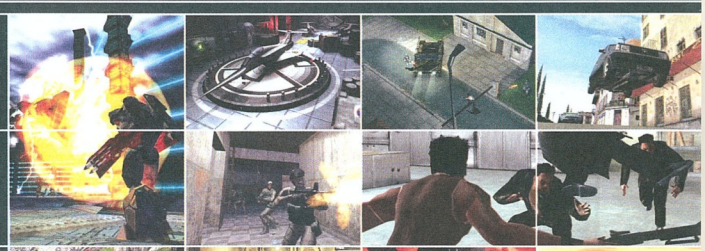
**megrendelhető:**
**1325 Bp., Pf.: 315 Tel.:379-79-89**
**e-mail: level@pc.games.hu**
**áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!**

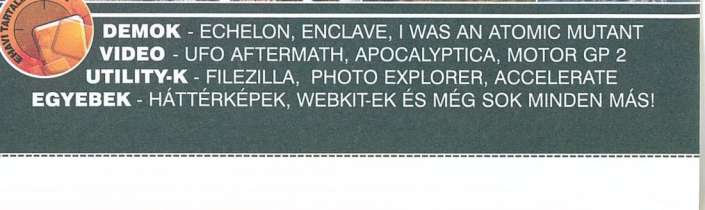
# 3 TELJES JÁTÉK

## LAND OF DREAM - BUBBLE 2 HERO - SHOWMOTION

EXTRA AJÁNLATUNK

**SZUPERDEMÓK** - FREELANCER, RED SHARK, BLITZKRIEG
**ENTER THE MATRIX** - 5 MAGYAR NYELVŰ VIDEOINTERJÚ
**PINBALL GYŰJTEMÉNY** - MINŐSÉGI FLIPPEREK
**STRIKE FORCE 1.81** - 400 MEGÁS UNREAL TOURNAMENT MOD





EBBŐL TARTALMUNKBÓL

**DEMOK** - ECHELON, ENCLAVE, I WAS AN ATOMIC MUTANT
**VIDEO** - UFO AFTERMATH, APOCALYPTICA, MOTOR GP 2
**UTILITY-K** - FILEZILLA, PHOTO EXPLORER, ACCELERATE
**EGYEBEK** - HÁTTÉRKÉPEK, WEBKIT-EK ÉS MÉG SOK MINDEN MÁS!

PC.GAMES DVD 2003/4

### DEMO

BLITZKRIEG / ECHELON - WING WARRIORS / ENCLAVE / FREELANCER / I WAS AN ATOMIC MUTANT / JURASSIC PARK - OPERATION GENESIS / RED SHARK / RUNAWAY / SPLINTER CELL / WORLD OF OUTLAWS - SPRINT CARS

### FREWARE

ACTION POINT SE / CHAOS MINIGOLF / CRADLE ROCKS / CURLING 2018 / DANNY GOLF / ENTRANCE GATE / ETERNITY 2 / HOTEL MARKETS / JULIES TIC-TAC-TOE / LONGY PIRUINO ADVENTURE 4 / LORD MONARCH / PRELUDE TO TANK UNIT NOVA / QUATRIS / THE NUMBERS / WAR OF CONQUEST

### MOD

BATTLEFIELD 1942 - CODENAME EAGLE / HALF LIFE - GANGWARS 1.4 / HALF LIFE - MASTER SWORD 1.3 / NEVERWINTER NIGHTS - DIABLO FULL MOD / OPERATION FLASHPOINT - MF CONQUER THE ISLAND 1.0 / SOLDIER OF FORTUNE 2 - GOLDRUSH / UNREAL TOURNAMENT - STRIKE FORCE 1.81 / UNREAL TOURNAMENT - UNREAL BADLANDS 1.0 / UNREAL TOURNAMENT 2003 - DIGITAL XTREMES BONUS PACK 1 / UNREAL TOURNAMENT 2003 - MONKEY MATRIX 1.2B / UNREAL TOURNAMENT 2003 - NALI BRICKS 1.0A / UNREAL TOURNAMENT 2003 - STAIRS 4.0

### VIDEO

APOCALYPTICA / BATTLEFIELD 1942 - ROAD TO ROME / CASINO INC. / DOWNTOWN RUN / EMPIRES OF MAGIC / ENTER THE MATRIX / FREELANCER / GHOST MASTER / GREAT QIN WARRIORS / HAEVEN AND HELL / IL2 STURMOVIK - THE FORGOTTEN BATTLES / INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB / INDYCAR SERIES / LOCK ON - MODERN AIR COMBAT / MOTOR GP 2 / NO MAN'S LAND / ONE MUST FALL - BATTLEGROUNDS / PRAETORIANS / PROJECT IGI 2 / RISE OF NATIONS / ROBOTARENA 2 / SAINBOW SIX 3 - RAVEN SHIELD / SPELLFORCE / SPLINTER CELL / STAR ANCESTOR / UFO AFTERMATH / VIETCONG / WARCRAFT III / WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

### TÚLÉLŐCSOMAG

ACDSEE V5.0 / ACROBAT READER V5.1 / AIDA16 V2.00 / AIDA32 V3.30 / ALCOHOL 120% V1.4.1.221 / BLINDWRITE SUITE V4.2.9 / CLONECD V4.2.0.1 / CUTE FTP PRO V3.0 / DAEMON TOOLS V3.29 / DIRECT X 9.0 / DIVX V5.03 / DIVX V5.03 PRO / DVD REGOIN FREE V1.36 / FAR FILE MANAGER V1.70 / FLASHGET V1.40 / F-PROT ANTIVIRUS TRIAL V3.12D / GETRIGHT V5.0 BETA 5 / GOIZILLA V4.11.39 / HYPERSNAP V5.04.00 / ICQ LITE BETA BUILD 1150 / ICQ PLUS V3.5 / ICQ PRO 2003A BUILD 3800 / MACROMEDIA FLASH PLAYER V6.0.61.0 / MCAFEE VIRUS DEFINITION V4249 / MIRC V6.03 / NERO BURNING ROM V5.5.10.7B / NET VAMPIRE V4.0 / NORTON VIRUS DEFINITION V2003.02.25 / OPERA V7.02 / PAINT SHOP PRO V7.04 / POWERSTRIP V3.31 / QUICKTIME V6.10 / REALONE PLAYER V6.0 / REFRESH FORCE V1.10 / SONIQUE 2 ALPHA V021219 / TOTAL COMMANDER V5.51 / SYSOFT SANDRA 2003 / TROJAN REMOVER V4.9.7 / VIRTUALDUB V1.5.1.15654 / WINACE V2.5 BETA 5 / WINAMP V2.81 / WINAMP V3.0 BUILD 495 / WINDOWS MEDIA PLAYER V9 FOR XP / WINDOWS MEDIA PLAYER V7.1 / WINDVD V4.0.11.187 / WINDOWS MEDIA PLAYER 9 CODECS / WINRAR V3.11 / WINZIP V8.1 SERVICE RELEASE 1 / WS FTP PRO V7.6 / XVID CODEC V27.11

### PATCH

BATTLEFIELD 1942 V1.3 / C&C GENERALS V1.03 / COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3 V3.1 / DOMINIONS V1.15 / GROM V1.2 / MORROWIND TRIBUNAL V1.4.1313 / NEVERWINTER NIGHTS V1.27-V1.28 / NHL 2003 JANUAR ROSTER UPDATE / ORBZ V1.10 / PLATOON V1.14 / PROJECT NOMADS PATCH 2 / RED SHARK DEMO FIX / SIMCITY 4 V1.0.242.0 / SPLINTER CELL V1.1 / SYBERIA SP3 / TIGER WOODS PGA TOUR 2003 V1.1 / TOTAL CLUB MANAGER 2003 V1.22 / UNREAL 2 EAX PATCH / UNREAL TOURNAMENT 2003 EAX PATCH / UNREAL TOURNAMENT 2003 V2199 / WARCRAFT III V1.05

### SHAREWARE

1939 BATTLEFLEET V1.2 / ALONIX / ARKANOID - THE VIRTUAL ISLE / BONGO BOOGIE / BUILDCITY V1.3 / DAIMYO / SHOGUN V1.0 / FREECELL 3D / GOLD SPRINTER / GRAND MASTER CHESS V1.1 / KALEB-X / MAGIC BALL / METAMORPHS / MOUSE MIND / OPERATION CYRUS ELIMINATION / PACMANIA II / SAVE THE MEEKLITS / TACTICAL SOCCER / TV MANAGER V1.2 / XTREME TANKZ MADNESS II

### TRAINER

APACHE - AH64 AIR ASSAULT / AUSTIN POWERS PINBALL / BATTLEFIELD 1942 - ROAD TO ROME / C&C GENERALS / CHEATBOOK 02-2003 / FREELANCER / GROM / HISTORY CHANEL CIVIL WAR / MECHWARRIORS 4 - MERCENARIES / PROJECT IGI 2 / SEARCH & RESCUE 4 - COASTAL HEROES / SEARCH & RESCUE 4 - VIETNAM MEDEVAC / SIMCITY 4 / SPLINTER CELL / ULTRA ASSAULT / WARCRAFT III / WORLD OF OUTLAWS

### UTILITY

ATUNER V1.3.9.4286 / AUDIO MP3 CONVERTER V3.10 / BSPLAYER V0.86.494 BETA / COMPLETE INTERNET CLEANUP V2.1.1 / CPUCOOL V7.1.9 / DRIVERCLEANER V1.0 / EASY CDDA EXTRACTOR V5.0.6 / FILEZILLA V2.1.4A / IMAGESALSA V1.4 / JV16 POWERTOOLS V1.3.0.195 / MEDIAREVIVAL V1.0 / MOZILLA 1.3 BETA / NVREFRESHTOOL V2.1A / RAGE3D TWEAK V3.8 / RAIDEN FTPD V2.4 BUILD 190 / RAMCLEANER V2.3 BUILD 681 / SPYBOT SEARCH AND DESTROY V1.1 / SUPER DVD RIPPER V1.70 / ULEAD PHOTO EXPLORER V8.0 / UT2003 BENCHMARKING UTILITY V2.0 / WEBROOT'S ACCELERATE V4.0

### HÁTTÉRKÉPEK

BLITZKRIEG / CASINO INC. / DEAD OR ALOVE - XTREME BEACH VALLEYBALL / DELTA FORCE - BLACK HAWK DAWN / DUKE NUKEM FOREVER / ENTER THE MATRIX / FINAL DESTINY / FINAL FANTASY XI / GRAND THEFT AUTO - VICE CITY / GREAT QIN WARRIORS / GROUND CONTROL 2 / HARPOON 4 / INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB / JURASSIC PARK - OPERATION GENESIS / LARA CROFT / METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE / MISTMARE / NBA COURTSIDE 2002 / NO MAN'S LAND / ONIMUSHA 2 / PRINCE OF QIN / RAYMAN 3 / REALMS OF TORMENT / RED FACTION 2 / RESTAURANT EMPIRE / SILENT HILL 3 / SPELLFORCE / SUMMONER 2 / THE ELDER SCROLLS III - BLOODMOON / THE GATEAWAY / TOKI TORI / UNREAL BADLANDS / VIRTUAL FIGHTER 4 / VOODOO ISLANDS / WET ATTACK - LULA'S WELTREISE / XENUS

A lemez leadásának pillanatában elérhető legfrissebb vírusellenőrző programokat futtattunk le a DVD tartalmának ellenőrzése céljából. A programok által direkt, illetve indirekt módon okozott károkért felelősséget nem tudunk vállalni. A DVD-n található saját készítésű anyagok (szöveges, képi és animációs állományok) bármilyen módon (akár Interneten is) történő felhasználása csak a Kiadó írásbeli engedélyével lehetséges!

A DVD melléklet a PC.GAMES térítésmentes ajándéka, a Kiadó csak az összeállítás költségeit számítja fel a lap árában. A melléklet önállóan nem hozható forgalomba!

Észrevételeiteket, javaslataitokat a mellékletttel kapcsolatban a dvd@pc.games.hu e-mail címre várjuk.

©2003 Game Media Lapkiadó Kft.

**American Conquest**
Nyomd meg az [ENTER]-t, majd írd be az egyik kódot, ügyelve a kis- és nagybetűkre.
Kód // Hatás
*babki vagy money* – Minden erőforrásból 50.000-et kapsz
*qwe* – Nyomd meg a [P]-t, hogy minden egységet megkapj
*viewall vagy supervizor* – Kód kikapcsolása
*playerx* – Minden játékos és állat irányítása

**Highland Warriors**
Nyomd le a "\" gombot és a megjelenő konzolba gépeld be az egyik kódot:
Kód // Hatás
*kingeddieismyfriend* – Isten-mód, sérthetetlenség az egységeknek
*serules* – Küldetés megnyerése
*iamrich* – 1000 aranyat kapsz
*allthestones* – 1000 követ kapsz
*bethestone* – 1000 ércet kapsz
*timmbbeerr* – 1000 fát kapsz
*befat* – 1000 kaját kapsz

**Brixout XP**
A menünél gépeld be az egyik kódot:
Kód // Hatás
*sunnycheats* – Csalások aktiválása
*open all* – Belépés minden pályára

Majd a következő kódokat játék közben gépeld be:
Kód // Hatás
*Gun* – Lézer aktiválása
*magnet* – Mágnes aktiválása
*water* – Vízlabda aktiválása
*fire* – Tűzlabda aktiválása
*acid* – Savlabda aktiválása
*rocket* – Rakétavető aktiválása
*flash* – Villámlás
*ufo* – UFO megidézése
*four* – Négy labda
*gotonext* – Pálya átlépése
*two* – Labda-duplázás
*addlife* – Extra élet

**Eternal War**
A játékot a következő, "stuffcmds" parancssori paraméterrel indítsd el, így tudod aktiválni a csalás módot.
Például:
C:\EternalWar\EternalWar.exe stuffcmds
Miközben játszol, nyomd meg a [~] gombot és gépeld be a megjelenő konzolba a kiválasztott kódot, majd befejezésként nyomd meg az [ENTER]-t.

Kód // Hatás
*GOD* – Isten-mód, sérthetetlenség
*FLY* – Repülés
*NOCLIP* – Átjárhatsz a falakon
*NOTARGET* – Nem fognak rád lőni
*KILL* – Öngyilkosság
*IMPULSE 9* – Megkapsz minden fegyvert
*IMPULSE 255* – Megkapsz minden fegyvert, teljes munícióval

**Splinter Cell**
Nyomd meg az [F2] gombot, hogy a konzol-ablak megjelenjen, majd a kódot gépeld be és nyomd meg az [ENTER]-t az aktiváláshoz.
Kód // Hatás
*invincible true/false* – Isten-mód, sérthetetlenség ki-bekapcsolása, ha a "true" szót írod a végére, akkor legyőzhetetlen leszel, a "false" szóval kikapcsolod a csalást
*health* – Teljes életerő
*invisible true/false* – Láthatatlanság ki-bekapcsolása, ha a "true" szót írod a végére, akkor láthatatlan, ha a "false" szót, akkor pedig látható leszel
*ammo* – Teljes munició
*fly* – Repülés
*ghost* – Átjárhatsz a falakon
*walk* – Falon átjárás kikapcsolása
*playersonly 1/0* – Ellenségek dermesztése, ha 1-et írsz a csalás végére, akkor mozdulatlanná válnak, ha 0-át, akkor újra mozogni fognak

**Civilization 3**
Kezdéskor aranyat kapsz, ha: az új játék kezdésénél a "Leemur" nevet adod meg (idézőjelek nélkül) a parancsnokod neveként.

*Korlátlan arany*
Először is készíts másolatot a "script.slc" fájlról, amit a "..\ctp_data\default\gamedata" könyvtárban találsz. Majd az eredeti fájlt megnyitod egy szövegszerkesztővel (például Notepad) és a következő sorokat a fájlba illesztet:
trigger 'DOR_T_Give_Gold' when (IsHumanPlayer(g.player) && (player.1.gold<=200000))
{ AddGold(g.player,1000000);
}

*Térkép felfedése*
Amikor egy állást elmentesz, akkor névként add meg a "multi" szót (idézőjelek nélkül). Ezáltal látni fogod a teljes térképet és még meg is tudod változtatni más civilizációk termelését.

*Korlátlan pénz*
Ha már ismersz más nemzeteket, akkor köss üzletet a vezetőjükkel. Vitasd meg vele a békeszerződés feltételeit, majd próbáld a háborúra terelni a szót. Ugyanebben a párbeszédben követelj tőle 99999999999 pénzt a békeszerződésért. Erre az ellenség vezetője odaadja neked az összeget:) Egyetlen hátulütője van ennek a csalásnak, hogy ha az ellenség elfoglalja akár csak egy városodat is, akkor ő is sok pénzhez fog jutni.

Korlátlan Pénz és Extra Városok
Játék közben, a képernyő bal alsó sarkában (ahol egységeket irányítasz, és épületeket építesz) kattints a "D"-re. Itt választhatod ki, hogy a megismert nemzetek közül kivel beszélgess. A legtáposabbak közül válassz egyet. Kereskedj velük. Adj nekik olyasmit, ami neked értéktelen (például egy térkép). Majd kérj tőlük mindent, ami nekik van (pénz nélkül) majd kattints az aranyra. Kattints a „következő menet" gombra és töltsd fel mindet 1-el. Ez minden egyezséget elfogadhatóvá tesz. Kérdezz rá, hogy így elfogadják-e és a válasz az lesz, hogy: Igen. Így mindent megkapsz, amit az asztalon találsz.
Megjegyzés: ez a csalás csak a Chieftain nehézségi szinten fog működni.

**Archangel**
Legyőzhetetlenség
FIGYELEM! Célszerű másolatot készíteni a szerkesztendő fájlról, még a szerkesztés előtt!
Nyisd meg a "standard.feel" fájlt egy szövegszerkesztővel (pl.: Notepad). Ezt a fájlt a "\archangel\bin" könyvtárban találod.
A fájlon belül az "invulnerable 0" szövegrésznél a 0-t írd át 1-re.
Mentsd el a fájlt, majd eredj játszani, s ha minden igaz, akkor sérthetetlen leszel.

**Command & Conquer: Generals**
Játssz az oroszok oldalán
Ha megnyitod a konzolt, akkor gépeld be a következőket:
"Russia:Yuri_Relived". Ezzel a kóddal olyan egységeid lesznek, amiknek ugyanaz lesz a neve, mint a régi Command & Conquer játékokban.

*Tipp*
Hogyan kell felrobbantani egy gyalogsági századot
Ha a kínaiak oldalán harcolsz, készíts legalább tíz Inferno tankot, majd egy csapatban tartva irányítsd őket arra a helyre, ahol az ellenség rád küldené a lázadókat, ranger-eket vagy a vörös őröket, hogy mögéd lopakodjanak. Miután hatótávolságba érnek, megcsodálhatod a tűzijátékot. Ezt a tippet használhatod a GLA toxikus teherautónál is.

*Egyhelyben ülő ellenségek leigázása*
Nos, miután kellőképpen beleláradtál abba, hogy az online játékosok védelmük építésén kívül mást sem tesznek, itt a megoldás, hogy legyőzd őket! Ha az amerikaiak oldalán harcolsz, akkor csak küldj Raptor-okat, hogy semmisítsék meg a védelmet és az esetleges ellátó központokat. Próbáld meg először az energiaközpontokat elpusztítani és vesd be az A10-eseket, hogy elmossák a védelmet. Miután elpusztítottad az energia-, és ellátó-központjait, komoly problémával fog szembesülni, ha meglátja az egységeidet. Ekkor küldj be egy nagyobb sereget, HMMWV egységekből, lehetőleg a Tow rakétákkal felszerelteket, zsúfolásig töltve Ranger egységekkel, akik az épületeket tudják majd elfoglalni. Ha bent vannak a kocsik, az egységeket pakold ki belőlük, akikkel az épületeket elfoglalod, majd eladod.

*Reptéri tipp*
Ha a kínaiak oldalán harcolsz, építs egy repülőteret, majd építs egy "Speaker" tornyot, közvetlenül mögé. Így a sérült repülőidet gyorsabban tudod javítani. Hogy a javítás még gyorsabb legyen, fejleszd a "Speaker" tornyokat "Propaganda" központonkká.

**I Was an Atomic Mutant**
*Isten mód*
Játék közben tartsd lenyomva a [SHIFT]+[2]+[N] gombokat, hogy aktiváld az Isten módot (végtelen "Félelmetes Erő" és végtelen "Atomenergia, erő" )

*Extra életek*
A játékos profiljának neveként add meg a "Gobber" szót (idézőjelek nélkül, vigyázva a kis- és nagybetűkre) és ennek köszönhetően a szokásos 3 élet helyett 10 darabot kapsz.

SIM CITY 4 - C&C: GENERALS - SPLINTER CELL - UNREAL II: THE AWAKENING

# CD GAMES

elakadtál a játékban? itt a segítség!

www.cdgames.hu

# www.lscomputer.hu

Több mint 2000 termék friss árával

Leadtek és ATI videókártyák
- a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok
- a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok
- a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten
- a kényelemért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F : 311-5456 info@lscomputer.hu

LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F : 3700-631 kiraly@lscomputer.hu

* komplett konfigurációk, Miro és Sony monitorok esetén

## BÁRMELY WESTEL ILLETVE PANNON TELEFONRÓL MŰKÖDIK!

**Ha vezetékes telefonról szeretnél rendelni, hívd a 06-90-432-698 számot!**

A hívás díja 240 Ft+áfa/perc.
Csak vezetékes telefonról hívható.
SMS díjak:
logo és csengés: 380 Ft+áfa,
társkeresés csak: 76Ft+áfa.
Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia telefonokra tölthetők le!
TeleMedia Kft. közönségszolgálat:
06-1/455-7202

### SMS-ben így rendelj!

Küld a kiválasztott logó vagy csengés kódját SMS-ben PANNON és WESTEL mobilról a

**06-90-626-626**

számra.

Csengőhangnál írd a kód után a készüléked típusának első két betűjét is.
Például: ha a Mission Impossible csengést kéred Alcatelre, küldd: PJ90215 AL
Nokia – NO / Sagem – SA / Motorola – MO
Siemens – SI / Ericsson – ER / Alcatel – AL

### MAGYAR

PJ90616.....Bikini - Very hepi
PJ90621.....Edda - Álmodhatsz
PJ90622.....Énekelj tercet!
PJ90625.....Hungária - Micsoda buli
PJ90626.....Illés - Az utcán
PJ90627.....Kimnowak - Hol van az a nyár?
PJ90628.....Komár Laci - Mambo
PJ90629.....Komár Laci - No miss
PJ90633.....Modern Hungária - Csók x csók
PJ90634.....Omega - Ezüst eső
PJ90635.....Omega - Trombiták Frédi
PJ90637.....Prognózis - Tele van a város szerelemmel
PJ90638.....TNT - Rendőrnő
PJ90639.....R-Go - Ballag a katona (refrén)
PJ90640.....R-Go - Ballag a katona (szóló)
PJ90641.....R-Go - Létezem
PJ90642.....LGT - Ringasd el magad
PJ90644.....Katona Klári - Savanyú a csokoládé 1.
PJ90662.....Bery és Váci Eszter - Egyedül
PJ90653.....Unique - Mi van a nevedben?
PJ90647.....Cserháti & Charlie - Száguldás Porsche Szerelem
PJ90646.....Demjén Rózsi - Szerelemvonat

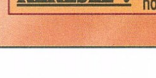
### POPZENE

PJ91135.....LeeAnn Rimes - Can't Fight The Moonlight
PJ91136.....Melanie C - I Turn To You
PJ91137.....S Club 7 - Never Had A Dream Come True
PJ91138.....Samantha Mumba - Always Come Back To Your Love
PJ91139.....Samantha Mumba - Body 2 Body
PJ91140.....Whitney Houston - My Love Is Your Love
PJ91141.....Bryan Adams - Summer Of 69
PJ91142.....Janet Jackson - All 4 U
PJ91143.....All Saints - Never Ever
PJ91144.....Backstreet Boys - As Long As You Love Me
PJ91145.....Backstreet Boys - Show Me The Meaning
PJ91146.....Backstreet Boys - The Call
PJ91147.....Bosson - Miss Congeniality - One In A Million
PJ90103.....Aqua - Barbie Girl
PJ90104.....Backstreet Boys - Get Down
PJ90106.....Bloodhound Gang - Bad Touch
PJ90108.....Britney Spears - Hit Me Baby One More Time
PJ90110.....Christina Aguilera - Genie In A Bottle
PJ90121.....Jenifer Lopez - Feelin' So Good
PJ90123.....Lou Bega - Mambo No. 5
PJ90124.....Michael Jackson - Beat It
PJ90125.....Modjo - Lady (Hear Me Tonight)
PJ90132.....Ricky Martin - Livin La Vida Loca
PJ90133.....Robbie Williams - Rock DJ
PJ90134.....Santana - Maria Maria
PJ90137.....Sisqo - Unleash The Dragon
PJ90139.....Spice Girls - Wannabe
PJ90143.....TLC - No Scrubs
PJ90150.....Aaliyah - Try Again
PJ90152.....All Saints - Pure Shores
PJ90154.....Backstreet Boys - Quit Playing Games
PJ90157.....Britney Spears - Oops I Did It again

### KÉPÜZENETEK:

Csengőhangok ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, NOKIA, SIEMENS, SAGEM MEGFELELŐ TELEFONJAIRA!

Ha imádsz csevegni, ha lételemed a buli, ha nem veted meg a kalandokat, vagy ha éppen az igazit keresed, akkor ezt Neked találták ki! Hívd a Társalgót. Magyarországon legfrontosabb telefonos partyját a 06-70-70-70-522-es telefonszámon! Ingyenes belépési kód: 78




Küldd el a PJTARS szót a 06-90-631-666 -os számra, kövesd az egyszerű utasításokat és lehet, hogy már ma este randizni fogsz!

# BAKIVADÁSZAT:
# IDŐZAVAR

**Ma már klasszikus filmbaki az Egri csillagokban feltűnt karóra a török harcosok, és a háttérben elpöfögő Trabant. Ilyen kirívó dolgokra azért illik odafigyelni, de még mostanság is előfordulnak kisebb „időzavarok", anakronizmusok a filmekben. Most három, nemrég bemutatott moziból szemezgettem ki ezen hibákat, a fennmaradó helyet pedig a többi bakival töltöttem ki.**

Három film tehát, mindegyik több kategóriában is jelölt az idei Oscar-díjra. Az első, a nálunk később bemutatásra kerülő „Gangs of New York", Martin Scorsese nagyszabású történelmi tablója, a második az új Spielberg-mozi, a „Kapj el, ha tudsz!", a harmadik pedig a „Kárhozat útja". Kezdjük a hibák szemezgetését az első filmmel.

### Gangs Of New York

A film az amerikai polgárháború idejében játszódik, a fő esemény a film végén az 1863. július 13-án kitört New York-i lázadás. Érdekes időzavarba kerültek a készítők, ugyanis a Daniel Day-Lewis által játszott Mészáros az egyik jelenetben elmondja, hogy 47 éves. Ez már a film vége felé, 1862-1863 környékén történik (az időpont már eleve bizonytalan, hiszen elhangzik, hogy 15 éve ölte meg Amsterdam apját, ez a kandallón álló fotó tanúsága szerint 1847-ben volt, bár amikor a fiú kijön az árvaházból, megjelenik a felirat, hogy 16 évvel később...). Ebből az következik, hogy úgy 1815-1816 körül született. Korábban (a kikötői jelenetben) viszont azt is elárulja, hogy apja 1814. július 25-én halt meg – a jóember tehát egy-két évvel atyja halála után látta meg a napvilágot...

Amikor a film elején a rabszolgaság eltörlését ünneplik, a színes izzókból kirakott csillagos-sávos lobogó Lincoln arcképével helyesen 34 csillagot tartalmaz – hiszen az USA zászlaján minden csillag egy-egy államot jelöl, és ekkor még csak ennyi tartozott a „családhoz". Ám a készítők nem akartak apróságokkal foglalkozni, így amikor a Mészáros Lincoln ábrájába kést hajít, mögötte jól látható, hogy a házakon a mai, teljes, 50 csillagos zászló lobog. A kikötőben a Mészáros ezt mondja: „An Irishman will do for a nickel what a nigger will do for a dime or a white man for a quarter". (Egy ír öt centért végzi el azt, amit egy nigger tízért, és egy fehér negyed dollárért.) Az angol szövegben van a hiba, ugyanis az első „nickel"-t, azaz nikkel ötcentest 1866-ban verték, előtte a pénzérme ezüstből készült, és half-dime volt a neve.

A színházi előadás jelenetében, amikor Amsterdam megmenti a Mészáros életét, előtte zöldséggel-gyümölccsel dobálják meg a színészeket – köztük banánnal is, ám ezt a déligyümölcsöt csak jóval a polgárháború után, a 19. század végén kezdték forgalmazni az USA-ban.

A film végén, amikor az urak biliárdoznak, nekem nagyon úgy tűnt, hogy műanyag végű dákót használnak, sőt amikor a Mészáros megmutatja Amsterdamnak egy disznón, hogyan kell ölni, mintha ő is műanyag nyelű kést tartana a kezében, ez pedig ebben az időben igencsak képtelenség.

És egy kérdés, ami nem hagy nyugodni: mire jó a film végén (a látványt és a hatást leszámítva), hogy a kikötőből a hajók lövik a várost? Hiszen teljesen vakon lődöznek, így nemcsak a felkelőket, de akár a rendfenntartó erőket is eltalálhatnák – ám ez persze nem történik meg, tökéletesen operálják ki a rosszfiúkat a masszából...

Egy apróság, érdekesség még: amikor Cameron Diaz szobalánynak öltözve besurran a gazdag család házába, az asztalnál ülő családfő nem más, mint maga a rendező, Martin Scorsese.

### Kapj el, ha tudsz

A film megtörtént sztorit dolgoz fel, az USA történetének legfiatalabb – és talán legügyesebb – csalójának sztoriját, aki aztán rablóból pandúrrá válva az egyik legjobb és legelismertebb szakértője lett a csekkek hamisításának, és számos módszert dolgozott ki azok biztonságosabbá tételére, melyet mind a mai napig használnak. Frank W. Abignale-t 1967-ben tartóztatták le Franciaországban.

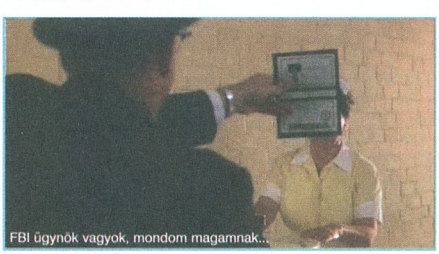
A film vége felé, amikor Frank egy főiskolán lányokat hallgat meg stewardess-válogatás ürügyén, az egyik jelölt John Denver „Leaving on a Jet Plane" című dalából énekel egy részletet, mely igen hangulatos – bár hozzá kell tennünk: a dal 1969-ben jelent meg, azaz jó két évvel a filmen látható esemény után.

A film végén, amikor Carl hazaviszi az Államokba Franket, ő azt mondja: „Itt a LaGuardia. A 44-es kifutópálya." Ezzel több baj is van. 44-es kifutó nincs a repereken, a legmagasabb számozás 36 lehet. A LaGuardia belföldi repülőtér, nemzetközi járatokat nem fogad, mivel rövidek a kifutói. Franciaországból érkezve a Kennedy reptéren kellett volna leszállniuk.

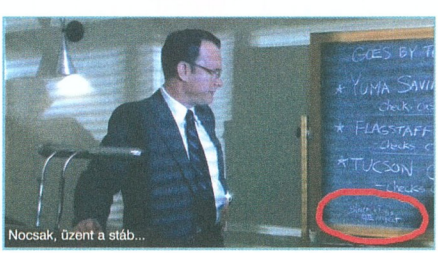
Amikor egyébként a francia zsaruk elviszik Franket, Carl ráugrik a kocsi hátuljára, és a hátsó szélvédőn keresztül nyugtatja a srácot. A jelenetben jól látszanak az ablak elektromos fagymentesítőjének huzaljai – ez is jócskán megelőzi korát...

A film elején Frank egy csekkfüzetet kap szülinapjára apjától. Rá van nyomtatva a neve és a címe – jól olvashatóan még az irányítószám is (New York 10810). Ez a jelenet 1963-ban játszódik, irányítószámokat azonban csak 1967 óta használnak az Államokban.

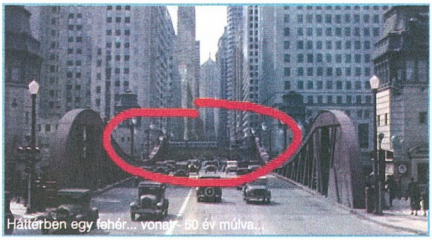
Amikor Frank és az apja a Chase Manhattan bank elé kanyarodnak, jól látható egy gyógyszertár táblája – Duane Reade Phar-



FBI ügynök vagyok, mondom magamnak...




Nocsak, üzent a stáb...


Háttérben egy fehér... vonat - 50 év múlva...

Hehe, most vette a stáb a cukorszórót a plázában...

macy. Ez a tábla 1998 óta használatos, korábban Duane Reade Drug Store feliratral, más tipográfiával használták.

Az egyik bankjelenetben a kamera ráközelít az egyik pénztáros által számolt bankjegyekre. Ezek 2000 után nyomott bankók, melyeket a nagyobb elnökportrékról lehet felismerni.

Amikor Frank először találkozik a kórházban Brendával, egy digitális tűzjelző panel látható a falon, mely értelemszerűen akkoriban még nem létezett – és a lány is egy új típusú, modern fogszabályzót visel.

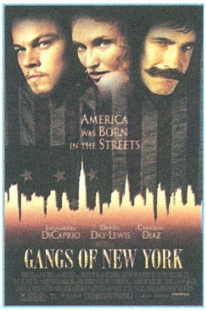
Nagyon szép metszett kristálypoharakat látunk abban a jelenetben, ahol Frank az apjával egy elegáns étteremben találkozik. Egy ügyes szemű szakmabeli persze rögtön kiszúrta, hogy a poharak mintázata az úgynevezett Mikasa Parklane, mely a késő '80-as években jelent meg. Frank és Carl első karácsonyi telefonbeszélgetésekor Frank egy olyan telefont használ, melynek kézi beszélője csatlakozó dugós. Ez csak jóval később jelent meg, akkoriban még fixen bedrótozott technikát használtak.

A végére két apróság, az egyik baki, a másik azonban egy rejtett poén. Amikor Carl először majdnem elkapja Franket, a szállodai szobalánynak felmutatja az igazolványát – ám a „pofás fele" ő felé néz, azaz a hölgy csak a hátát látja az iratnak. És a poén: a film végén, amikor az eligazítást tarja Carl egy táblánál (aggódva, hogy még nem ért vissza Frank), annak alján krétával írva egy kis felirat olvasható: Steven + Tom's 4th project. Ez nyilván arra utal, hogy ez a film Steven Spielberg és Tom Hanks negyedik közös filmje. És még valami: az igazi Frank W. Abignale is szerepel a filmben – ő a francia zsaru, aki igazgatja Carlt a börtönben a film elején!

### A kárhozat útja

Az időpont 1931, helyszín Chicago. Amikor Michael és fia megérkeznek a városba, és áthajtanak a hídon, szembe velük (jó messze) áthúz a magasvasúton egy szerelvény – alumínium burkolattal. Ezeket a '80-as években kezdték használni, a film idejében barnára festett, faburkolatú kocsik közlekedtek. Egyébként ugyanebben a jelenetben, csak kicsit korábban, amikor a kisfiú ébredezik, a jó szeműek a szélvédőkön át a stadion fölött a távolban észrevehetnek egy villanást, ami nyilván egy repülőgép jelzőfénye. De ez már tényleg kukacoskodás...

Az épület, ahol Michael találkozik Frank Nittivel, a Conrad Hilton hotel – a felirat látható a főbejárat fölött, illetve kézírásos tipográfiával a falon, az előcsarnokban, bár igen jól oda kell figyelni erre. Conrad Hilton az '50-es években vette meg a szállodát, és nevezte el magáról, a film idejében, 1931-ben még Stevens-nek hívták. Amikor Michael és a Jude Law alakította bérgyilkos először találkoznak, utóbbi jó hosszan szórja a kávéjába a cukrot – és mi ugyannyi ideig csodálhatjuk az üvegtárgy aljára ragasztott vonalkódos árucímkét. Talán nem kell mondanom – vonalkódot 1931-ben még nem használtak. A film egyik fő szála a fiatal Michael által olvasott Lone Ranger füzet. A Lone Ranger rádiójáték formájában kezdett hódítani – az első adás 1933 januárjában volt, a belőle készült sztorifüzetek csak ezután jelentek meg, tehát jó két évvel később, mint amikor a film játszódik.

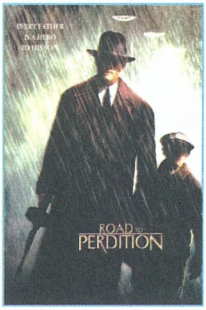



Érdekes módon itt is van egy dal, amely megelőzi korát: a Fletcher Henderson által énekelt „Queer Nations", melyet 1934-ben rögzítettek.

És itt is felbukkan a zászló-baki: az ifjú Michael osztálytermében tűnik fel a csillagos-sávos lobogó, a maga teljességében. Itt egy csillag a felesleg, hiszen Hawaii csak 1959-ben csatlakozott az Államokhoz, ötvenedikként.

E havi bakivadászatunk végére értünk. Jövő hónapban újra tetemre hívunk egy újabb mozit, alapanyagból szerencsére nincs hiány...

*}{redenc*



Digitális forradalom a '60-as években...

...és modern autótechnika ugyanakkor

# HELP

**A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:**

**Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315**
**E-mail-ben: help@pc.games.hu**
**SMS-ben: 06-30-477-8354**

Azt szeretném kérdezni, hogy lehet a Counter Strike-ban, a Team Fortress-ben, a Classic deathmatch-ben, és a sima Half-Life-ban a gép ellen harcolni? (A Half-Life-ban nem single-özni akarok, hanem botok ellen harcolni!)????
Előre Kösssz:
NEO
UI.: Nagyon jó a 2003/3-as újság!!! (csak a Direxť9.0 hiányzik) Üdv neked, és a szerkesztőségnek!

**Szia!**
**A botokkal alapvetően az a probléma, hogy rendkívül sok fajta leledzik, ám ezek jó része szinte semmit sem ér. Ez alól kivétel talán a POD, amely rendkívül erős, ám de gyakorta "csal". A részlegen találhatsz további infókat és letöltenivalókat, de arra figyelj, hogy ezek jó része csak a CS-ben használható.**
**Retee**

T. PC GAMES!
Vettem egy ASUSP4T533-C alaplapot, 2,4Ghz IP CPU és 512Mb RAM ül benne. A táp 300W és márkás.
Az első bekapcsoláskor a gyári CPU hűtő szemmel láthatóan lassan forgott, így lecserélték Coolink Tank T1B típusura. Az is lassan forgott. A BIOS-ban a CPU fan-hibát jelzett, és csak kikapcsolva lehetett telepíteni az XP-t. A BIOS-t frissítettük.
Az alaplaphoz adott ASUS Probe teszt program is 900-1200 fordulatot jelez. A CPU hőmérséklete jelen pillanatban 32 Celsius fok. A legprocesszorigényesebb játék is csak 39 Celsiusra emeli a CPU hőmérsékletet.
A teszt program monitora egyket percenként időpillanatig tartó "tüskéket" jelenít meg; mintha megugrana a CPU hőmérséklet kb 80-90 Celsiusra, illetve tízezres fordulatra. A tüskéknek látható hatása nincs. Más tesztprogramok is az előbb vázolt értékeket detektálják: CPU COOL, Intel Processzor Freqency.AIDA stb. Több hozzáértő szakember szerint örüljek neki, hogy ilyen alacsony hőmérsékleten fut a CPU, ez "ilyen fajta".
Szerintem viszont nem korrekt műszaki megoldás, hogy csak a BIOS CPU fan funkciójának hatástalanításával töltődik be a Windows! A "tüskék" is idegesítenek.
Hát szerintetek? Vegyek neki vibr@tort...?
Előre is köszi!
N. Zoltán

**A hűtő kétségtelenül jófajta, az egyik legcsendesebb, mégpedig azért, mert hőmérséklet- szabályozós. Az alacsony fordulatszám talán ennek lehet az oka, bár a gyári értékek szerint 1500-3000-ig tartó sávban kell maradnia. Ha a 'tüskék' nemcsak az Asus Probe alatt jönnek elő /amúgy az ASUS lapok, legalábbis a KT400-as széria 'javított' BIOS-ai rendre csalnak az értékeknél, az átkalibrált szenzorok kevesebbet mutatnak, mint a valódi hőfok/, akkor forduljon (gyógyszerészéhez) ámításechnikai szakemberéhez, de komolyan, amennyiben garis, érdemes 'bevizsgáltatni' a cuccot, különös tekintettel a hűtőre, mert nem ez lenne az első eset, hogy az ultraüber hőfokszabályzás becsődöl.**
**Üdv!**
**Tika**

Tisztelt PC Games Úr!
A problémám a következő: a játékok a 3d motor elindulása után pár másodperccel kifagynak, és a kernel32.dll szabálytalankodik. A gépem: AMD athlon 900; geforcell mx200; 256 sdram; op rendsrer: Me, de próbáltam már XP-t is. A probléma akkor jelentkezett először mikor felraktam a dirctx9-et. Tudom hogy a kártyám jóval gyengébb, de kíváncsi voltam, hogy milyen.
Kipróbáltam az unreal 2-t a játék indulása után max 1 percel kifagy.
Ezután már más, régebben kifogástalanul működő játékok is kifagytak (pl Motogp, Motoracer3). Egyedül a half-life motoros játékok működnek de ezek is egyre gyakoribban fagynak. Azóta már 5-ször oprendszert cseréltem directx8.1-el, ahogyan régen is használtam. Az XP-t is feltettem, de hiába. A gépemben hosszú idő óta nem történt hardvercsere. És eddig kifogástalanul működött. Teljesen tanácstalan vagyok, csak arra tudok gondolni, hogy a dx9 beleírt a videókártyám rom-jába, vagy valami ilyesmi. Amúgy más programok működése közben nincs fagyás, csak a 3d-s játékok fagynak. Néha előfordul, hogy játék közben egyszer csak rebootol a gépem. Ha van valami ötletük, kérem, írják meg.
Előre is köszönöm:
E. Attila

Szerintem tuti, hogy a DX9 nem rontja el a hardvert. Ha tisztán feltelepített oprendszerrel is rakoncátlankodik a gép, akkor javaslom, hogy szedd szét a házat, szedd ki a kártyákat és a RAM-ot, sűrített levegővel fújd ki a port a gépből, majd rakd vissza az alkatrészeket. Egyszóval ÓVATOSAN takarítsd ki a gépet, és rakd össze megint. Ha hosszabb ideje nem volt birizgálva a gép belseje, könnyen lehet, hogy ez megoldja a gondot. Például a poros processzorhűtő hihetetlenül emeli a CPU hőmérsékletét, és ez bizony okozhat csúnya és kideríthetetlen elszállásokat. Vagy ha kicsit kicsúszik egy kártya a foglalatból, esetleg nem érintkezik tökéletesen a RAM, az szintén okozhat hasonló jelenséget.
Szóval meglepően sok hibát megold egy ilyen karbantartás.
SzabFer

Nem tartom valószínűnek, hogy a DX-9 írogatna a videomemóriába, az viszont biztos, hogy ha egyszer feltelepítette, akkor kisebb verziószámút csak az előző letakarítása után (vagy formattálás után) tud installálni. Nem igazán tudtam eldönteni a levél alapján, hogy volt-e partícionálás és formázás a Windows újratelepítése előtt, de ha nem volt, akkor ne várja, hogy jobb lesz a rendszer egy egyszerű "rátelepítéstől". Ha mégis volt fdisk és format, akkor hardverhibára is lehet gyanakodni, bár ennek valószínűsége – ebben az esetben – szerintem igen csekély.
Midas

Légyszives ezt tedd be az újságba, mert nem mindig műxik a netem!!! A gyűrűk urában ott tartok, hogy a fekete lovasok ütikvágják a Frodót. A kezemben van egy fáklya és védjem meg a Frodót!? Mit csináljak?
Kérlek, segíts!!!
Mootae

**Üssed a fáklyával a lovasokat, azért van a kezedben. :) A legfontosabb, hogy ne engedd, hogy körbevegyenek a lovasok, hanem folyton mozogva sorozd őket. Már rögtön az elején rohanj rájuk, ne várd meg, amíg ők érnek oda. Amelyiket jól megvered, az elmenekül. Arra figyelj, hogy Frodót se tudják sokáig ütni - ha látod, hogy valaki rászállt, akkor haladéktalanul kezdd el ütni az illetőt.**
**Nincs különösebb trükk, gyorsaság kérdése az egész.**
**SzabFer**

Jó napot kívánok, egy kis segítségre lenne szükségem a Haegemónia játékban, mert már három hete egy pályán vagyok a marsi küldetésekben küldetés célja: találjon arra módot , hogy áthatoljon az ismeretlen bázis védelmén, de továbbra se használja fel a kutatási pontjait a játékhoz adott kézikönyv nem igazán nyújt segítséget. A segítséget előre is köszönöm.
Tisztelettel,
K. Zsolt

**Hali**
**A főhőst ültesd egy hajóba, és közelítsd meg az ismeretlen bázist. Akkor nem lövi le a járgányod.**
**SzabFer**

Hi.
Elakadtam a jatek (GROM) elején közvetlenül a bandita-gyilkolós tutorial után, ott hogy, abba a faluba nem tudok bemenni. Valami pénzt kellene adnom az angol katonának, vagy nem is tudom. Előre is köszi. bye.
Milka

**Szia Milka!**
**Egyszerűbb a helyzet, mint gondolnád. Csak hátrálj a bivej felé és jelöld ki a Gromot. Erre máris**

megjelenik a fal mellől egy tiszt, aki elzavarja a kiskatonát, mert főhősünkkel fontosabb dolga van...
Csaumi!
Laclow

Hali!
Petr-nél a dokumentumokat meg kell nézni, ekkor automatikusan folytatódik a játék.
bye
sajoati

Hello!
Végső elkeseredettségemben írok nektek. Nekem megvan a J.B. 007 Nightfire című játék, amit már 4x-szer kivittem, DE, sehogy sem tudom behozni a kódokkal a konzolt. Tudom, todom, le kell nyomni (~) – ezt, de akárhogyis próbálom nem jött be. Légyszi írjátok már meg, hogy milyen billentyűzet-kombináció jelenti (~) --- ezt. Minél hamarabb! Nagyon hálás lennék!
István voltam.
Kössz!!!

Szia István voltam!
Ugye észrevetted azt a kis jelet az egyes (a gomb, a billentyűzeted bal felső részében :)) mellett? Na az hozza elő a konzolt. DE! Ugye mi Magyarok vagyunk és ezért különbözünk minden más nemzettől, még billentyűzetben is. Ezért célszerű próbálkoznod a nullás gombbal. Ha megmakacsolná magát, akkor nyomd meg a shift gombot is egyszerre (esetleg az egyest v. a nullást az Alt Gr-gombbal együtt, ha van olyanod). Ha még így se akarná az igazat az a csúnya konzol, javasolom, hogy engedélyezd a kódok használatát, mondjuk a notepad progival.
Jó éjt!
Laclow

Hello Segítsetek, mert elakadtam a James Bond játékban. Már nem tudom melyik pálya, mert olyan rég dekkolok itt. Szóval a nagy házban kellett megmenteni a csajokat, és most vissza kéne jutnom a bunkerba Mayhew-hoz, de hogyan? Merre?
Köszi. xy

A legegyszerűbb megoldás (van egy titkos lejárat is, egy kép mögött, de azt nehezebb megtalálni, illetve nekem visszaemlékezni a pontos útvonalra ;-)), ha oda mész vissza, ahol előmásztál. Ezt a legkönnyebb úgy elkövetni, hogy megkeresed a cölöpházat /ahol a lampionos kötélen kellett akrobatikázni /, és kiugrassz a kertbe, a nagykapun keresztül aztán visszaérsz a kiindulási helyszínre, és hátul a 'gazosban' ott lesz a lejárat...
Tika

Sziasztok! Mit lehet tenni a GTA3-mal? P4 Cel. 2000-res, ATI Radeon 8500/LE, 256MB, SB Live 5.1, Abit BD7 II. Ez van! És élvezhetetlen a játék!!! Pedig már minden a minimumon van 640×480 -as felbontásban. Ha van valami ötletetek, örülnék neki , és megköszönném !
Maradok hű olvasótok: F. Géza

Szia!
Ugye kikapcsoltad a Video Optionsban a Trails effektust? Mert ha nem, tedd meg gyorsan! Amellett, hogy zabálja az erőforrást, még ronda is – én komolyan azt hittem elsőre, hogy a videokártyám bugzik...
Immortal

Sajnos nem írtad, hogy milyen Windows van a gépen, továbbá a pontos hibajelenség sem ismert, ezért csak találgatni tudok. Ha a játék grafikája szaggat, akkor próbálj meg video-driver-t cserélni vagy frissíteni a DirectX-et. Valamelyik mellékletünkön biztosan megtalálod a neked kellőt. Előfordulhat az is, hogy nem a videó a ludas, hanem a virtuális memória, és a sok töltögetés miatt lassul be a játék. Ezt ellenőrizheted a vezérlőpultban a rendszer beállításainál, ahol nyugodtan engedd a Windows-nak, hogy ő kezelje a virtuális memóriát. Remélem, hogy valamelyik tanács segít – ha nem, akkor írj nyugodtan újra.
Üdv.
Midas

Üdv!
Arra lennék kíváncsi, hogy hogyan lehet azt beállítani, hogy az ATI Rad. 9000Pro VIVO kártyámra kötött 2 monitoron hogyan lehetne játszani.!

Azaz most magyarra lefordítva: 2 monitor van rákötve a kártyára, de a gémek csak 1-en futnak. Szóval azt csak a játékokban lehet(ne) beállítani, hogy 2 monitoron fussanak? Máshol nem lehet? Valamint: ennek a kártyának az órajeleit meddig lehet felnyomni biztonságosan?
És hogyan lehet azon túl még tuningolni?? Rá kell tenni még 3 coolert, vagy hogyan??
ÉS: Abit KX7 – 333; AMD XP 1600+; 256MB 266MHz DDR; ATI Radeon 9000 Pro VIVO; 1CD, 1CDRW; Floppy; 2 vinyó; SB Life 5.1; Edimax LAN kártya; külső fax; 2 monitor; a házba még 1 hűtő beszerelve + !!!!300W-os Codegen táp!!!!!
Na!! Szóval szerintem kevés hozzá a táp, mert amikor bekapcsolom a gépet, akkor belép a winbe (XP), és aztán újraindítja magát... Szerintem kevés neki az energiiiii, nem tudja az összes cuccot kiszolgálni... - nem ez a problemája?? Nem kéne egy 400-as táp??

Mindenekelőtt, ki kellene próbálni feltelepíteni egy windows XP-t mindenféle tuning NÉLKÜL.
Ha próbálkozol túlhajtással, ne lepődj meg ilyen hibákon.
Tehát minden legyen gyári beállításon, vinyó leformázva, és szépen nullárol mehet fel az XP.
Ha felkúszott, érdemes egyesével telepítgetni a különböző – esetleg fel nem ismert – hardverek driver-eit, és figyelni, hogy a rendszer mindig rendben viselkedik-e. Elképzelhető, hogy egy rossz driver okozza a problémát. Ha már alapból, rögtön telepítés után jelentkezik a hiba, akkor bizony a hardverrel van gond.

Azt kideríteni, hogy pontosan ki is a hunyó, csak próbálgatással lehet. Érdemes megpróbálni egy telepítést úgy is, hogy csak a feltétlenül szükséges hardver van a gépben, minden egyebet ideiglenesen kiveszel (sőt, ezt kipróbálhatod reinstall nélkül is). Ha garanciális a gép, és, mondjuk, nem úgy raktad össze, hogy minden alkatrészt máshol vettél, akkor ezek után irány a bolt, szösszöljenek vele ők. :)
Ha már alapból nem megy az XP, próbálkozhatsz Win98-al is, az kevésbé érzékeny a hardverre. Az eljárás itt is ugyanaz - szűz telepítés legyen. Ha ez jó, az maximum csak azt jelzi, hogy nincs túl nagy disznóság a gépben. de természetesen az XP-nek is mennie kell.

Megemlítetted a Codegen tápot, 300W-al. Tápokkal mostanában elég sokat foglalkoztam, saját konfigom kapcsán (Athol XP 1600+, Gf4ti). A legfontosabb, hogy ne azt nézd, egy tápra hány W van ráírva, arra figyelj, hogy az egyes feszültségeken (12V, 3,3V stb.) mekkora áramot tud leadni. Természetesen gyártón belül a 400-as táp valószínűleg erősebb, mint a 300-as, de különböző gyártók típusait így összehasonlítani nem lehet. Az én esetemben például egy márkátlan (Mercury) 400W-os táp képtelen volt rendesen meghajtani a videokártyát, míg egy márkás (Chieftec) 360-as tökéletesen elegendő.
Sajnos napjainkban rengeteg a selejtes, rossz minőségű táp. Irányelvként elmondható, hogy a papírsúlyú, névtelen tápok elég bizonytalanok egy erősebb konfignál, arról nem is beszélve, hogy egy ilyen noname táp halála esetén hajlamos magával rántani az egész gépet is – alaplapot, procit és minden mást tönkretehet.
A Codegen táp nem tartozik a nagyon márkás eszközök közé - sőt, inkább alacsony kategóriásnak tekinthető. Középkategóriában játszik például az Azona típus, ennek már a súlya is jelentős, ami mutatja, hogy nem spóroltak ki az alkatrészt belőle. Felsőkategóriában a DTK, Chieftec és az Enermax szerepel, ez utóbbinak már az ára is húzós. Mindenesetre nem érdemes spórolni manapság ezen, a már említett okok miatt (sok a gagyi táp, és a táp halála az egész gépet elviheti), sok fejfájástól megkíméli az embert. Amennyiben van lehetőséged kipróbálni a gépbe egy jobb tápot, feltétlenül tedd meg. Sőt, lehet, ezzel kellene kezdeni...
SzabFer

Szia sztok
Csöppet elakadtam az Alice-ban, és sajna nem tudom, mitévő legyek. Ott van a bibi, mikor a gonosz hangyák bedobnak a főgóré elé, hogy harcoljunk egyet együtt. Oszt nem igazán tudom, hogy ha megiszom a szöcskét, felugrom a gombához, és utána semmi. Mert a gomba tetejére nem lehet felugrani, vagy lehet, hogy rossz irányban próbálkozom. Légyszi segítsetek, mert bekattanok. Köszike, LÁZ.

Hi!
Pedig a továbbvezető út az aréna közepén, a sziklás kiemelkedésen keresztül vezet. Ha elég ügyesen próbálkozol, akkor fel kell tudnod jutni a tetejére és egy kapun keresztül máris a következő pályára jutsz. A rovar likvidálása persze nem könnyű feladat, de a halála után nem lehetne gond a továbbjutás.
Midas

# CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

**Jó napot! Túláradó szeretettel köszöntök mindenkit ezen a szép tavaszi napon. Legalábbis nagyon remélem, hogy az van! Amikor ezt gépelem, még nyoma sincs, de mire olvastok, talán már itt lesz a tavasz, és hamarosan állandó vendégünk, a Tisza is bekopogtat az ajtón, hogy az ár levonulásáig lábunkat áztathassuk benne (netán nyakig merüljünk). Na, de korai még az árvízi hős szerepében tetszelegni. Volt megint levélhullás, Ülőbika (FIGYELJ, jól írtam, mert már semmi nem jutott SZM-be. Igazán írhatna valaki Ülőbika-névvariációkat. Kéreeem!) is írt, nem is egyszer, majd ránézünk. Elsőnek következzen egy megalevél, kicsit kurtítva.**

Szevasztok!
Megvettem életem első Pc GAMES-ét!
(...)Annak az örömére, hogy ez az első számom, meg minden,
gondoltam írok valami kis történetet is (...)
imhol kezdődik:
Gondolom nem sokan voltatok X-mas partyn **(Nem, mostanában nem preferálom túlzottan az XXX-es MÁS bulikat, de persze toleráns vagyok és elnézem, ha mások igen. – a szerk.)**, ezért elmagyarázom a lényeget: néhány idióta angoltanár még úgy 10 éve kitalálta, hogy milyen jópofa dolog lenne, ha csinálnánk egy olyan bulit, ahol az angolos emberkék (egy csapatban csak egy osztály lehet) idióta feladatokat oldanak meg, hogy aztán a legjobb 3 nyerjen valami tortát, meg persze a 300-as belépőkből vegyenek kaját, piát, nőt. Eddig nincs semmi gond. Jah, hogy színjátszás is van??? És hogy én leszek a főszereplő kisfiú? Megint? Ohhh, kösz...röviden elmondom mit találtunk ki - Csápter ván:
én vagyok ugyebár a kiscsávó, aki nem akar édességet, meg csokit,
hanem a mikulástól egy Ferrárit kért múlt karácsonyra, csak az a mocsok valamiképp elfelejtette meghozni neki, ezért most ír egy emilt a saját kis laptopján a mikulásnak, hogy ebben az évben, ha jót akar, hozzon neki egy Zsigulit. 1200-asat. DE: a technika ördöge beleszól a dologba, a szerver nem megy, az emil nem suhan át a hálón. Kiccsávó ezért smsben értesíti a nagyszakállút.
Csápter tú: télapó mekkkapja az smst vadonatúj T100-asával **(Nekem T-34-esem van forgatható lövegtoronnyal, divatos színekben kapható, cserélhető ágyúcsővel. Ütés-, csepp- és golyóálló ezen felül lehet hozzá letölteni Tankcsapdát csengőhangnak. – a szerk.)**, és emlékszik is a lurkóra, de a Ferrári nem bírta a hegyi utakat múlt évben,
ezért meghagyta a krampuszainak.
Csápter szvríííí: Most viszont már dec.4. van, és szegény mikulásnak el kell mennie Moszkvába, hogy a régi kollégájával, a KGB ügynökkel leegyeztesse a Zsigulicsempészést (persze feketén).
Csápter fór: A nagy napon a gyerek várja, várja a Zsigulit, még a zokniába is beletúr, hátha ott van, de semmi. Ekkor betoppan a nagyszakállú és belepottyantja a kisöcsi kezébe a slusszkulcsot. "Here is your car, dear Gergely. Drive very carefully."
Én beszállok a (négy székből épített) vadonatúj Zsigulimba, miközben a háttérben megy a: Tü--tü-tü-tütütütütü--tütü-tütütütütütütütütütütü----tütü-tütütütütütütütütü--------
tütütüüüüüüütütütüüüüüüüüütütütütüüüü üüüüüüüüüüüüüüüüüüüüüü
üüüüüüüüüüüüüüüüüüü....(A Knight Rider zenéje, ha esetleg nem ismertétek volna fel) **(Nem akarnék már belekötekedni a levélbe, de szerintem ez nem a feketeautós kis vadócról szóló sorozat, hanem a nagy texasi olajmágnás vadócról szóló minisorozat zenéje; egyébként se jól énekelted, mert a második sorban félrement egy félhanggal. – a szerk.)**
Aztán volt olyan, hogy valami sütit kellett sütni. Huh, az volt ám a nemsemmi. Mindenki beállít ilyen tortával, meg olyan lepénnyel.
Geronimo, meg a pihent osztálytársai pedig: irány a fiúvécé. Hónunk alól elő a tejszínhab, meg a - hatásszünet - jóféle véreshurka... a hurkát bele a tálba, rá a tejszínhab, amíg teljesen be nem lepi. Jó épvágyat... **(Már megint nem értem. Lehet, hogy sokat változott azóta a világ, de amikor én negyedikes voltam, még nem tartozott az iskolába járás alapfelszerelései közé a véres hurka. Egyébként is, a mai agresszív világban én biztos nem engedném, hogy a gyerekem véres hurkával játszadozzon. Inkább májassal. Talán... – a szerk. )**
Aztán jöhetnek a többi feladatok: karácsonyi dal éneklés angolul (elénekeltük nekik az Oh, Tannenbaumot...), aztán rajz (a haverom volt a zsűri, úgyhogy...meg persze imádok rajzolni), meg dalfelismerés. A csajszival - huh, olyan kerek segge van, amilyet még nem láttál - megbeszéltünk, hogy honorálnánk, ha mondjuk a saját Knight Riderünket kéne felismerni... Közben papírt gyűjtogattam kínomban, meg a jóféle mécsesekből burogattam ki a finom viaszt. Az asztalok azóta szépen néznek ki...épp mikor dobom ki az füstölgő papírdarabot - ne félj már rég nem égett - az ablakon, beállít a tanár. "Hát ti meg mit csináltok itt, és miért ezt hallgatjátok?!"- "Öööö, már végeztünk a feladattal"- nyögtük ki- "CSak pihenünk egy kicsit". Aztán ismét egy újabb teremben, játék: vitaliti. Legalábbis asszem így hívják. **(Ja, ismerem. Ez az, amit a tv-ben az a dúskeblű műsorvezetőnő irányít, az a címe, hogy Fatality. Az egyik ficak – nem írom le, ki, szerintem mindenki látta a bemutatóját - a múltkor a terpeszállást herpeszállásnak olvasta, na volt is belőle sok vicces, humoros szituáció, földön hempergés, stb. – a szerk.)** Haver mutogat összevissza, mint a hülyegyerek, mi meg mondjuk ami épp eszünkbe jut. Még magyarul sem ment volna. Utoljára mikor ilyet játszottam, aszongya: rajzoljam le a korhely-levest. He??? Azt sem tudom mi az!!! Lerazoltam egy tűzhelyet. **(Olyan ez, mintha el kéne mutogatnod a gimis nyelvtankönyvből a kedvenc példaszavamat, az „éjjeliőrellenőrzőóraszalag"-ot. Tény, hogy kiváló készségfejlesztő, de szerintem túl sok a közben harakirit elkövetők aránya, miközben a népesség fogy. Inkább népességszaporító játékokat kéne játszani, ilyenkor tavasszal az embert úgyis ez foglalkoztatja. Vagy csak engem ihletnek meg a méhecskék és a virágok??? – a szerk.)** Az majdnem korhely...mind1.
Szóval a vitaliti (vagymi) is megvót. Persze mi negyedikesek voltunk, minden zsűri pedig alattunk járt eggyel. Hehe, mindet ismertük, volt olyan aki a haver csaja volt, ilyesmik. Elég, ha annyit mondok, hogy a maximum pontnál eggyel több pontunk lett... de még így is csak HARMADIKAK lettünk. Ha mi így csaltunk, akkor... Bár az is igaz, hogy a sütinkre nem kaptunk pontot...vajon mér? **(Huh! Foglaljuk már kicsit össze, mert bonyolult. Tehát Te egy szorgos kis indián vagy, aki még iskolás, negyedikes. Haverod a Miku, aki nem volt mindig Miku, és most is csak azért lehet az, mert nem világították át a múltját. Szóval ez az alvilági kapcsolatokkal nyakig felszerelt alak tavaly nem csórt neked Ferrarit, és elpasszolta azzal, hogy rossz az út. Idén viszont megkönyörült, adott egy kulcsot, és elénekelte neked a Kniht Rider zenéjét. Amúgy hobbid játszani a véres hurkáddal, és érdekel a gasztro-grafológia. Jól értem? – a szerk.)**
Bocsi, de éhes lettem, megyek eszek egyet.
Nos. Maradtam friss olvasótok...
Geronimo voltam, illetve maradtam tisztelettel...

**Na végigolvastam, imádom az ilyen leveleket, nem is emléxem az elejére + volt benne egy csomó szám, az is összekavart, na meg ez a sok infó mindenféléről. Ami megfogott, az, hogy a lánynak kerek volt a feneke – na, de mit érdekel ez egy kis negyedikes indiánt? És ha kettesben voltak, akkor meg minek öntögette a viaszt, ahelyett, hogy a gyertyafényben inkább rémes történeteket mesélt volna, hogy hozzája bújjon? Na mindegy, amúgy már egészen átmentünk rezervátumba, hol a törzsfőnök ír (Ülőbika), hol meg az emberei. Most ide megint betehetnék egy levelet a törzsfőnöktől, de mivel az egyik levelében azt ígérte, hogy fizet nekem jó sok itókát, plusz visszamenőleg megveszi az összes PC.Gamest DVD-stül, hát nem teszem be. Helyette innen üzenem, hogy szaván fogom, és készüljön a fizetésre. UFF!**

Hi Mister Sir Thelen!
Ez egyszerűen borzasztó. Ez az ülőbika ( igen csupa kis betűvel, mint nemecsek, mert nem érdemel többet) nevezetű párosujjú patás olyan dolgokra vetemedik mely már egyszerűen közízlés romboló hatással leledzik az egyszerű és átlagos közember felibe ezekkel a hihetetlen gyaur voltú kifejezésekkel tarkított mármár litánia méretűvé avanzsálódott regényszerű hősköltеményében, melyben teljesen , az átlagember számára semmilyen jelentéssel nem bíró kvázi marha nagy ökörségeket fogalmaz meg az ő igen nyers és sajátos humornak nevezett nem tudom milyével, amely még ráadásul nem is humoros, mivel a te válaszreakciód irodalmi hatása 100-szor érezhetőbb volt, mintegy jelentékenyen növelve az újság egyébként is igen magas kvalitású színvonalát, mely sokkal jobban passzol a ½lavor½-ba, és mellesleg így lefikázni ezt a nemes és gyengéd rovatot, ez mindenen túl tesz, ezért be is fejezem az írást mert már kiállt a kezem és elvesztettem a fonalat.
Na minden jót.
Üdv: Bob the Ace as. Robee as.
Kecskefülvakaró as. stb

**Hohoó! Asszem, itt valami nagy gáz van – mondhatnám: valami összeesküvésfélét szimatolok. Hogy lehet az, hogy maga olyan levélre reagál, ami még ebben a hónapban érkezett, tehát, maga még nem is olvashatta, kivéve, hogyha maga írta. Ez esetben pedig a végsőkig gátlástalan, magát Kecskefülvakarónak is álcázni képes, állandóan levelező Ülőbikával állunk szemben! Persze lehet, hogy már csak a paranoia íratja ezt velem, de komolyan, már az lesz a következő, hogy álmomban is elő fog jönni. Ha nem ő, akkor meg a következő levél tragikus eseményei fognak éjjelente kísérteni.**

Szevasz Szőrtelen alias Sir Thelen!!!
Tttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttt
tafrancbaberagadtazujjamatégomb-
batttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttma-
masegíts!!!tttttttttttttttttttttttttttttttttttttttafranc
banincsisitthonttttttttttttttttttttttttttt
tttttttttttttttttttmiamentőktelefonszá-
mattttttttttttttttttttttttttttttsegítsen-
valakittttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttküld-
jetekegymentőíméltvagyesemestvagymit-
tudoménmitdesegitsetek-
tttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttt
tttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttt
tttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttttt
ttttttttt. huhsikerült kihúznom a billentyűzetet (akkor most vajon mivel írok?)
Sokszerencsétésmaximálisnáliskészernag
yobbtisztelettelvoltamésvagyok: Tady

**Hát igen. Ez a Te bajod! Biztos USB 2.0-ra csatlakoztattad a billentyűzetet. Látszik, hogy még igen kezdő vagy a számítástechnikában. Ha ilyen portra dugod a cuccost, akkor a gép vérszemet kap, és elmérgesedhet a szitu, ahogy ez történt most is. Persze ilyenkor is meg lehet szelídíteni, sok gyengédséggel és simogatással, de már nem lesz az igazi. Azt ajánlom, hogy nevezd be az agresszív perifériák illegális versenyére, ahol gyakran sül el a wincseszter, és a kék halál is nemegyszer lekúszik a képernyőről, hogy fekete halálként folytassa pályafutását. Na de most látom, hogy az én billentyűzetem is kezd furán rám bámulni, a gombok alól néha mormogást, hörgést is hallok. Azt hiszem, jobb, ha nem hergelem tovább a gépem, inkább kinézek a szabadba, és megnézem, hogy áll a tavasz. Valahogy bírjátok ki a jövő hónapig, vigyázzatok a modortalan hardverrel, építsetek minél több hóembert, és írjatok esetleg nekem (ha valaki nem tudná hova: level@pc.games.hu a cím)!**

**Legkiválóbb tisztelettel: Sir Thelen**

# HU-MOR-ZSÁK

Két IT szakember beszélget:
– Tegnap megkértem a barátnőm kezét! – meséli az egyik.
– És, igent mondott? – kérdi a másik.
– Nem tudom, még nem válaszolt az email-emre...

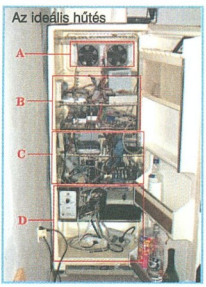
**A részegség fokozatai**

*1. fok – BÖLCS*
Hirtelen szakértője leszel minden témának, ami felvetődhet az egész Univerzumban. Tudod, hogy mindent tudsz, és ezt a tudást át akarod adni mindenkinek, aki meghallgat. Ilyenkor mindig IGAZAD van. Természetesen mindenki, akivel beszélsz, TÉVED. Ez érdekes vitához vezet olyan esetekben, amikor mindkét vitapartner BÖLCS.

*2. fok – JÓKÉPŰ*
Ilyenkor döbbensz rá, hogy Te vagy a LEGJÓKÉPŰBB személy az egész kocsmában, és tetszel az embereknek. Odamehetsz minden vadidegenhez, mert tudod, hogy tetszel neki, és beszélgetni akar veled. Tartsd eszedben, hogy még mindig BÖLCS vagy, és így ezzel az idegennel bármiről el tudsz beszélgetni.

*3. fok – GAZDAG*
Hirtelen tudatára ébredsz, hogy te vagy a világ LEGGAZDAGABB embere. Meghívhatod egy italra az egész kocsmát, mert egy páncélautó tele pénzzel rád vár a parkolóban. Fogadhatsz is, mert még mindig BÖLCS vagy, így minden fogadást megnyersz. Bármilyen összegben fogadhatsz, mert Te vagy a LEGGAZDAGABB.

*4. fok – GOLYÓÁLLÓ*
Kész vagy megküzdeni akárkivel, különösen azokkal, akikkel fogadtál vagy vitatkozol. Senki sem tud megsebezni. Odamehetsz bárkihez, akik természetesen szeretnek Téged, és kihívhatod őket akár tudáspróbára, akár fogadásra, akár verekedésre. Nem kell félned, hogy veszítesz, mert BÖLCS vagy, mert GAZDAG vagy, mint Dáriusz, és mert JÓKÉPŰBB vagy bárki másnál.




*5. fok – LÁTHATATLAN*
Ez a részegség utolsó foka. Ilyenkor bármit megtehetsz, mert egyszerűen SENKI SEM LÁT. Táncolhatsz az asztalok tetején, hogy lenyűgözd azokat, akik tetszenek neked, mert a többiek úgysem látnak. Láthatatlan vagy azzal szemben is, aki meg akar Téged verni. Sétálhatsz az utcán, és énekelhetsz torkodszakadtából, mert senki nem lát és hall, és mert még mindig Te vagy a LEGBÖLCSEBB a világon.

**Amiért a szülők megöszülnek**

Egy nagyvállalat vezetőjének fel kellett hívnia egyik alkalmazottját az egyik központi számítógép meghibásodása miatt. Felhívta az alkalmazott otthoni számát, a kagylót pedig egy gyerek vette fel, suttogó hangon beleszólva:
– Hello?
– Apukád otthon van? – kérdezte.
– Igen. – suttogta a gyerek vékony hangon.
– Beszélhetnék vele?
A főnök meglepetésére a vékony hang azt suttogta:
– Nem.
Mivel egy felnőttel szeretett volna beszélni, a főnök azt kérdezte:
– Anyukád ott van?
– Igen. – hangzott a válasz.
– Beszélhetnék vele?
A vékony hang ismét suttogva:
– Nem.
A főnök, remélve, hogy akad valaki, akinél üzenetet hagyhat, azt kérdezte:
– Van még ott valaki?
– Igen. – suttogta a gyerek – Egy rendőr.
Csodálkozva azon, hogy mit keresnek egy rendőr az alkalmazottjánál, azt kérdezte:
– Beszélhetnék a rendőrrel?
– Nem, el van foglalva. – suttogta a gyerek.
– Mivel van elfoglalva? – kérdezte a főnök.
– Az apuval, az anyuval és a tűzoltóval beszélget. – hangzott a suttogó válasz.
Növekvő aggodalommal, és a telefon hátterében egy helikopterszerű hangot hallva, a főnök azt kérdezte:
– Mi ez a hang?
– Egy helikopter. – válaszolta a suttogó hang.
– Mi folyik ott? – kérdezte a főnök most már megrémülve.
Félénk suttogó hangon válaszolt a gyerek.
– A mentőalakulat most landolt a helikopterrel.
Megrémülve, aggódva, és enyhén szólva zavartan kérdezte a főnök:
– Mit keresnek?
Még mindig suttogva, kuncogását visszafojtva az ifjú hang így válaszolt:
– Engem...

**Optimista karácsony**

Két barátnő beszélget:
– Nem tudom, hogy mit vegyek a gyerekeimnek karácsonyra. Az egyik pesszimista, a másik optimista.
– A pesszimistát halmozd el ajándékokkal, hátha egyszer örül valaminek.
– Jó, de akkor a másik gyerekre nem marad pénz...
– Mindegy, neki vegyél lócitromot.
Így tett a nő. A két gyerek ajándékozás után beszélget:
– Te mit kaptál ajándékba? – kérdi az optimista.
– Kaptam egy villanyvasutat, de minek? Megráz az áram, kinek hiányzik? Kaptam egy biciklit, de mit nyerek vele, ha elül egy autó? És te mit kaptál?
– Szerintem egy pónilovat, de nem találom sehol...

* * *

Medve a reggeli sétája közben megpillantja a nyuszit, amint egy földkupac mellett egy ásóval álldogál.
– Mit csinálsz, nyuszika?
– Tudod, medve, nagy piaca van manapság a régiségeknek, de nekem sajnos nincs. Találtam viszont egy EDDA kazettát, elásom. 5 év múlva kiásom, és meggazdagszom.
Másnap reggel a medve a nyuszika kupaca mellett megpillantja a rókát szintén egy ásóval a kezében.
– Hát te meg mit csinálsz, róka koma?
– Tudod, medve, nagy piaca van manapság a régiségeknek, de nekem sajnos semmi ilyenem nincs. Van viszont egy üveg borom, azt elásom, és 5 év múlva, amikor kiásom, rengeteg pénzem lesz.
Harmadnap a medve reggeli sétája közben látja ám, hogy a nyuszika kupaca és a róka kupaca között ácsorog a vakond.
– Te meg, vakond pajtás, mi fenét csinálsz itt?
– „Kör közepén állok..." Hukk...

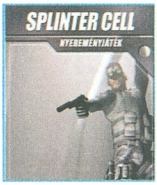
* * *

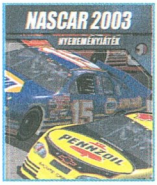
Egy férfi régóta bibliákkal házal, amikor odajön hozzá egy másik férfi.
– Jó na-na-napot u-uram...Le-le-ne e-egy k-kis mun-munka a szszá-számomra?
– No de ember! Maga dadog, ebben a szakmában pedig jó sokat kell beszélni. Sajnálom.
No ez így megy addig-addig, amíg a fickó megunja, és alkalmazza a dadogóst. Eltelik egy hét, és a dadogós a többévnyi raktárkészletet kiárulja.
A főnök nem érti, hisz évekig ezt csinálta, és alig-alig adott el a szent könyvből. Hát úgy dönt, szégyen ide, szégyen oda megkérdi a dadogóst, hogyan adott el ennyi könyvet.
– Jö-jö-jöjjön cs-csak v-velem megm-m-mutatom. – válaszol a kérdésére.
Bemennek egy házba, a dadogós becsönget az egyik lakásba, a tulaj kinyitja az ajtót, ekkor a dadogós megszólal:
– J-jó na-na-napot! V-vesz bi-bibliát va-va-vagy felol-va-va-assam?

* * *

A pap, az orvos és a mérnök mindig együtt golfozik. Most is a sorukra várnak, már jó hosszan. Tehát sörözgetnek a klubházban. Megkérdezik a bárfiút, miért kell aznap annyit várni:
– Tudják, a közelmúltban volt egy nagy tűz a szomszédban. A tűzoltók órákig küzdöttek, de sikerült megóvni legalább a mi klubházunkat a lángoktól. Sajnos néhányan elvesztették a szemük világát egy robbanás miatt. A vezetőség hálából megengedi nekik, hogy hetente egyszer ingyen játsszanak. Sajnos mivel vakok, kicsit lassan megy nekik...
A pap: – Ó, milyen szomorú. Minden héten fogok értük imádkozni!
Az orvos: – Hát ez rettenetes! Van egy szemorvos barátom, majd megkérdezem, tud-e segíteni. A költségeket én vállalom.
A mérnök: – Hát ez tényleg szomorú, de miért nem éjjel játszanak?

## JÁTÉKSZELVÉNYEK




**2003. február 1.** - Kiadják a Warcraft III v1.05 javítást.

**2003. február 3.** - Kijön a Battlefield 1942 v1.3 patch.

**2003. február 4.** - Megjelenik a NASCAR Racing 2003 Season, a Delta Force: Black Hawk Down és a Vietcong egy-egy új demója. Bejelentik a Hitman folytatását és filmfeldolgozását.

**2003. február 6.** - Demóverzió jelenik meg a Jurassic Park: Project Genesis-ból.

**2003. február 7.** - Megjelenik a The Gladiators: Galactic Circus Games frissített, és az 1503 A.D. angol demója, valamint kiadják a Combat Flight Sim 3 v3.1 patch-et. Az Empire megszerzi a Bad Boys játékjogát.

**2003. február 9.** - Kijön a Sabotage és a World of Outlaws: Sprint Cars játszható demója.

**2003. február 10.** - Megjelenik a Sub Command v1.07 javítás

**2003. február 11.** - Kiadják a Darkened Skye demóját. Megjelenik a 007: NightFire v1.1, és a Age of Mythology v1.04 patch.

**2003. február 12.** - Javítás érkezik a Neverwinter Nights-hoz (v1.28)

**2003. február 13.** - Megjelenik a IGI 2: Covert Strike, a Tropico 2: Pirate Cove és a Blitzkrieg játszható demója. Elindul a Tropico II weboldala. Bejelentik a Prince of Qin Online-t és a Sims Superstar-t.

**2003. február 14.** - Bejelentik az Elder Scrolls 3: Bloodmoon-t. Újabb demó jön ki a Tom Clancy's Splinter Cell-ből. Kijavítják az Unreal II EAX hibáját.

**2003. február 16.** - A hónap első felében a Generals vezeti az eladási listákat. Frissítik az Unreal Tournament 2003-at (v2199 patch), és kijön a SimCity 4 v1.0.242.0 Euro patch.

**2003. február 17.** - Kijön egy új Purge bétademó.

**2003. február 18.** - Frissítik az Unreal Tournament 2003 demóját (v2206). Megjelenik a Hearts of Iron v1.03b javítás. Bejelentik a Mortyr második részét.

**2003. február 19.** - Kiadják az Echelon: Wind Warriors demót. Bejelentik a Captain Scarlet-et.

**2003. február 20.** - Aranylemezen az IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles. Megjelenik az Enigma: Rising Tide új, valamint a Rainbow Six: Raven Shield és a Praetorians frissített demója. Javítás érkezik a C&C Generals-hoz (v1.3), a Platoon-hoz (v1.14), a Splinter Cell-hez (v1.1) és a Grom-hoz (v1.2).

**2003. február 21.** - Kiadják az Iron Storm v1.04 patchet.

**2003. február 24.** - Megjelenik a Freelancer demó, és a Syberia SP3 patch.

**2003. február 25.** - Bejelentik a Ground Control 2-t. Kiadót talál a Vivisector, az 1C személyében.

**2003. február 26.** - Kiadják a RHEM és a TOCA Race Driver demókat. Augusztus 26-ra halasztják a TRON 2.0-t.

**2003. február 27.** - Augusztus végére tolják a Tron 2.0 megjelenését. Az Infogrames eladta a Driver megfilmesítésének jogait, a forgatások hamarosan kezdődnek. Bejelentik a Longest Journey folytatását. Az NCsoft megveszi a Phantagram-ot.

## JÁTÉKMEGJELENÉSEK (FEBRUÁR - MÁRCIUS)

| | | | |
|---|---|---|---|
| American Conquest | CDV | 2003.02.14 | 6 990 |
| Aquanox 2: Revelation | JoWooD | Q1 2003 | 10 990 |
| BF1942: To Road to Rome | EA | 2003.02.22 | 6 990 |
| Big Mutha Truckers | empire | 2003.03.07 | 7990 |
| Box Blox Deluxe | eGames | 2003.03.01 | 2990 |
| C&C: Generals | EA | 2003.02.17 | 12 990 |
| City Racer | Ubisoft | 2003.02.28 | - |
| Cruncher in Mazeland | eGames | 2003.03.01 | 2990 |
| DARK AGE OF CAMELOT - SHROUDED ILSES | Wanadoo | 2003.02.11 | - |
| Demolition Derby | eGames | 2003.03.01 | 2990 |
| Die Gilde Add On | JoWooD | Q1 2003 | 10 990 |
| Dragon's Lair 3D | Ubisoft | 2003.02.21 | 9 990 |
| Flying Froggies | eGames | 2003.03.01 | 2990 |
| Froggies | eGames | 2003.03.01 | 2990 |
| GOG201 Collection | eGames | 2003.03.01 | 2990 |
| Gothic 2 | JoWooD | Q1 2003 | 10 990 |
| Grom | CDV | 2003.02.07 | 9 990 |
| Heroes 4 - Wings of War | 3DO | 2003.03.17 | 7990 |
| Icewind Dale 2-Collectors Edition | Virgin | 2003.03.07 | 12990 |
| IGI2 Covert Strike | Eidos | 2003.02.28 | 10 990 |
| IL 2 Sturmovik : The Forgotten Battles | Ubisoft | 2003.02.21 | 10 990 |
| Jungle Kongo | eGames | 2003.03.01 | 2990 |
| Lady Cruncher | eGames | 2003.03.01 | 2990 |
| Mahjongg Master 4 | eGames | 2003.03.01 | 2990 |
| Mini Gold Master 2 | eGames | 2003.03.01 | 2990 |
| Móka & Tanulás: Betuk & Számok | Compedia | megjelent | 1990 |
| Móka & Tanulás: Gondolkozz Gyorsan! | Compedia | megjelent | 1990 |
| Móka & Tanulás: Gondolkozz! | Compedia | megjelent | 1990 |
| Móka & Tanulás: Játssz & Gondokodj! | Compedia | megjelent | 1990 |
| Móka & Tanulás: Kirakók & Kihívások | Compedia | megjelent | 1990 |
| Móka & Tanulás: Légy Kreatív! | Compedia | megjelent | 1990 |
| Móka & Tanulás: Logikai játékok | Compedia | megjelent | 1990 |
| Móka & Tanulás: Matek | Compedia | megjelent | 1990 |
| Móka & Tanulás: Memória & Logika | Compedia | megjelent | 1990 |
| Photoplay 2 | eGames | 2003.03.01 | 2990 |
| Pinball Master | eGames | 2003.03.01 | 2990 |
| Pink Panther | Wanadoo | 2003.02.03 | 6990 |
| Praetorians | Codemasters | 2003.02.21 | 12 990 |
| Puzzle Master 3 | eGames | 2003.03.01 | 2990 |
| Sim City 4 | EA | 2003.02.17 | 12 990 |
| Soldiers of Anarchy (szinkron) | BigBen | 2003.03.01 | 10990 |
| Solider of Fortune 2: Gold Edition | Activison | 2003.02.21 | 7 990 |
| The Mystery of the Druids | CDV | megjelent | 5990 |
| THE MYSTERY OF THE MUMMY | Wanadoo | 2003.02.21 | 7990 |
| Tom Clancy 's Splinter Cell | Ubisoft | 2003.02.27 | 6 990 |
| Unreal 2 The Awakening | Infogrames | 2003.02.07 | - |
| Wild Wheels | eGames | 2003.03.01 | 2990 |

## A NYEREMÉNYJÁTÉK NYERTESEI

PC.GAMES 2003/2

**Inqusition**
Tőzsér Dávid - Hajdúszoboszló
Kovács Attila - Budapest XIX
Gögös Péter - Győr

**Treasure Planet**
Duchaj Áron - Érd
Gonda Gábor - Budapest XIV
Molnár Ferenc - Budapest XIV

*A nyerteseknek gratulálunk, a nyereményeiket a fejlánló cégek postán fogják elküldeni.*

## IMPRESSZUM

**Szerkesztőség:**
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Paczona Zoltán (Chilly), Csigás Gábor (WholsNot), Balázs Gábor (BeeGee), Gáspár András (Skald)
DVD szerkesztő: Firics Zoltán
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

**A szerkesztőség címe:**
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkeszteseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

**Kiadó:** GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
**A kiadásért felel:** a kiadó ügyvezetője

**Hirdetésfelvétel:** Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 998 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

**Előfizetési díj a kiadónál:**
Egy év: 9000 Ft, Fél év: 5000 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

**Montírozás és nyomás:** Kossuth Nyomda Rt.
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet.
A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

I.G.I-2
PARTY
GYERE PROBÁLD KI 2003 EGYIK LEGÍGÉRETESEBB AKCIÓPROGRAMJÁT ÉLŐBEN!!
ITT A REMEK ALKALOM, HOGY AKÁR MILTIPLAYERBEN IS NYOMULJ A JÁTÉKKAL HIGH-END GÉPEKEN!!
HELYSZÍN: NETROPOLIS, NETCAFE 1064 BUDAPEST ANDRÁSSY ÚT 33.
IDŐ: 2003 ÁPR. 5. SZOMBAT 11h-18h
I.G.I-2
PARTY
Tom Clancy's RAINBOW SIX
RAVEN SHIELD EXKLUZÍV BEMUTATÓ A MEGJELENÉS ELŐTT A RENDEZVÉNY ALATT!
HA TUTIRA AKARSZ MENNI, REGISZTRÁLTASD MAGAD A www.netronet.hu WEBOLDALON!
pc.games
automex MULTIMEDIA
netcafé · lanparty · konzolterem
NETROPOLIS
1064 Budapest, Andrássy út 33. Tel: 461-0528
www.netronet.hu

# AQUANOX 2™
## REVELATION

30 akciódús bevetés

Fotorealisztikus világ

Csúcsminőségű 3D grafika

2113 - Egy kutató Skócia partjainál megdöbbentő titokra bukkan
2160 - Egy katasztrofális tűzesetben megsemmisül egy felfedezés
2504 - Kalózok a tenger mélyén a „Kinyilatkoztatás könyveit" keresik

**A TENGER MÉLYÉNEK SZAKADÉKÁBAN**
**VADÁSZBÓL ÜLDÖZÖTTÉ VÁLSZ**

William Drake, egy fiatal kalandor bőrébe bújsz, aki saját útját járja. Barát vagy ellenség – kiben bízhatsz? Ismét egy veszélyes kincsvadászat közepén találod magad, melynek során darabonként kell összeraknod a kirakós részeit: titokzatos múlt, mondák és próféciák egyesülnek a Mélytengerben és robbantanak ki egy erőszakos vihart!

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu

massive DEVELOPMENT

KRAUS ENGINE

WWW.AQUANOX-REVELATION.COM

JoWooD Productions

© 2002 by Massive Development GmbH. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.